GRATUITA

DICIEMBRE 2010 Nº8

CREATIVE FUTURE

Revista de videojuegos

YA FALTA MENOS PARA VER EL MEJOR FPS DE LA HISTORIA

UN ELOGIO AL MUNDO DEL AUTOMÓVIL



Y ADEMÁS...
FABLE III
DONKEY KONG
LITTLE BIG PLANET 2
GOD OF WAR GHOSTS OF SPARTA

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

ÁBRETE CAMINO ENTRE CIENTOS DE ENEMIGOS EN SENGOKU BASARA

HA COMENZADO UNA NUEVA ERA



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

FRANCISCO DIAZ
Redactor creativo

Redacción:

ÁLVARO NARANJO
ALBERTO ANGELINA
CORAL VILLAVERDE
DAVID VAQUERIZO
OSCAR MARTINEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN

Colaboradores:

JUAN JOSE SUAREZ
DAVID AZCONA

Hola a todos

Creative Future no quiere despedirse de este 2010 sin publicar un nuevo número para vosotros, para que podáis estar durante toda la navidad comiendo turrones y leyendo vuestra revista de videojuegos preferida.2010 se despide cargado de éxitos y de nuevas tecnologías que han revolucionado el mundo del videojuego hasta un nivel impensable hace unos años.

Con motivo de ser el último número de este año hemos decidido añadir un pequeño especial en homenaje a nuestro redactores contando cada uno cual ha sido para él el mejor juego del año, su saga preferida y algunas preguntas más. Y como no, hemos vuelvo a dar una especial mención a nuestro mejor juego del mes.

La portada de ese mes la hemos dedicado a ese juego que tanto nos gusta, pero que por desgracia no pudimos asistir al evento por varios motivos aunque damos las gracias a Ziran y a Blizzard por las invitaciones. Os hemos preparado unas primeras impresiones del juego para que los que no hayáis jugado descubráis lo que os estáis perdiendo y para los que ya están metidos en el mundo de Azeroth que descubran algunos detalles que habían pasado por algo.

Sin más dilataciones me despido una vez más y os deseo a todos una feliz navidad y un prospero año nuevo.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



44 ANALISIS GRAN TURISMO 5
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
5
36 ANALISIS ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
74 ANALISIS SENGOKU BASARA
56 ANALISIS CALL OF DUTTY. BLACK OP
6 REPORTAJE DONKEY KONG COUNTRY
10 ESPECIAL LITTLE BIG PLANET 2
DONKEY KONG
COUNTRY
RETURNS

104 SECCION WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

52 ANALISIS GOD OF WAR GHOSTS OF SPARTA



CF Nº8 DICIEMBRE 2010



Vuelven los noventa. Vuelve el rey de la selva. Vuelve Donkey Kong.

POR ALVARO NARANJO

16 de noviembre. Frío, a pesar de hacer sol. Creative Future asiste a la presentación en primicia de Donkey Kong Country Returns en el Jardín botánico de Madrid. Nos trasladamos a una sala rodeados del más puro ambiente selvático, con José Arcas como embajador de cortesía del carismático simio. Tras una breve introducción, nos hicieron seguir un rastro de plátanos hasta la sala donde finalmente veríamos el juego en acción. Rodeados de colegios que visitaban el conocido espacio madrileño, nos sentíamos casi como otro grupo más, mientras con toda nuestra ilusión recorríamos los paseos y escaleras que nos separaban de la sala de presentación. Al llegar, nos pusieron muy acordes con Donkey, con una corbata roja como la suya, y un plátano de Canarias, y con todo preparado, nos hicieron una foto uno por uno, de las de revelado instantáneo, y ya nos acomodaron en el lugar donde nos presentaron el juego que aquí nos ocupa. Donkey Kong Country Returns es la continuación del juego lanzado hace 16 años en la Super Nintendo, para aquella época algo revolucionario gracias a una excelente banda sonora, los escenarios tan coloristas y detallados, y unos personajes entrañables. El 3 de diciembre Donkey y Diddy volverán a la carga, con nuevas aventuras, rescatando del anterior sólo a los personajes principales y a Rambi, el rinoceronte, quedándose el resto de animales en el limbo de los videojuegos. La base del juego está intac-

ta. Un juego de plataformas 2D con escenarios más que trabajados, en los que tendremos que coleccionar las letras que forman la palabra KONG, monedas para comprar mejoras, y plátanos que a la larga nos sumarán vidas. Habrá varios mundos, cada uno con su correspondiente jefe final, y ya os digo que desde el primero habrá que trabajar muy duro para poder avanzar antes de perder todas las vidas. La ayuda de Diddy Kong facilita muchísimo la tarea, ya que su habilidad especial es un "jetpack" con el que podremos planear tras hacer un salto, en vez de caer al peso, ya que Donkey no tiene demasiado salto. Además, nos otorgará el doble de vida mientras nos acompañe, por lo que más nos valdrá cuidarla bien En resumen, este juego supone otro regreso a las plataformas 2D tras el exitoso New Super Mario Bros., y si bien quizá no vaya a vender tanto porque la gente no conoce igual al archienemigo de Donkey que al del fontanero, quienes sí hayáis disfrutado con cualquiera de las aventuras anteriores (Donkey Kong Land, Country, etc.) es casi obligatorio que

>>



le deis un voto de confianza a esta entrega, pues no os va a decepcionar, ya que tiene todo lo bueno de los anteriores, y más añadidos, como la posibilidad de completar el juego en modo cooperativo junto a un amigo, las fases en vagoneta, otras fases en las que jugaremos como en "segundo plano" viéndose solo la silueta de los protagonistas, y todo el rediseñado de personajes y escenarios, convirtiendo este juego en uno de los indispensables para todos los poseedores de una Wii. Recordad, el 3 de diciembre en las tiendas.







LittleBIGPlanet™ 2

"Crear nuestro propio mundo nunca fue tan divertido"

Todos conocemos Little Big Planet, un juego que logró llegar a lo más alto y ser reconocido por los jugadores. Ahora, Little Big Planet 2 está muy cerca, y además llena de nuevas sorpresas, sin dejar atrás sus acciones que lo volvieron tan llamativo y generando más diversión. Un día, una aspiradora aparece en el cielo y nos absorberá, llevándonos a sus entrañas. Sin embargo, alguien llamado Larry Da Vinci intervendrá en el último momento y nos llevará a un lugar conocido como El Tragador. Resulta que Da Vinci está al mando de La Alianza, un grupo semisecreto y semiorganizado dedicado a luchar contra El Tragador antes de que destruya todo el cosmos. Da Vinci nos reclutará, y a partir de ahí empezará nuestra aventura. Gracias al llamado Popit podremos crear como queramos a nuestro protagonista, conectar interruptores, construir jefes y muchas cosas más. Nos entretendremos un rato poniendo guapo a nuestro muñeco.

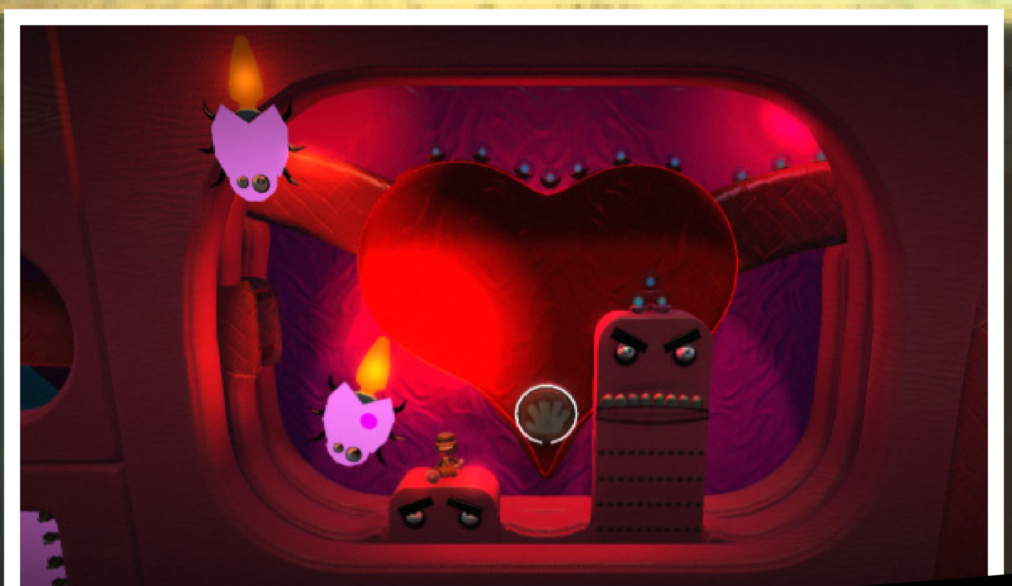
Por Coral Villaverde



Podremos crear nuestros mundos y visitar los de los otros jugadores, además sin perder todos los mundos creados en la primera entrega, por lo que tendremos el doble de diversión. Contará con un sistema de búsqueda mejorado y tendremos la oportunidad de un portal web donde podremos tener un espacio para nuestras creaciones, con una página para cada creador y cada nivel. Podremos poner con facilidad en Internet nuestras creaciones para que los demás puedan encontrarlas y disfrutarlas. En nuestros niveles podremos insertar Sackbots para darle más vida al asunto. Además podremos darles las opciones que queramos, tanto para si queremos que den pistas o si queremos que sean enemigos. Una vez creado nuestro mundo podremos crear secuencias y grabarlas, desde los ángulos que nosotros indiquemos. Con esta opción podremos tirarnos un buen rato para crear una película, secuencia o videoclip. Con Direct Control Seat, tendremos la opción de crear un juego completamente diferente a lo normal en Little Big Planet, y esto quiere decir que podremos crear juegos arcades mediante interruptores, botones, motores y muchos más elementos que nos facilitaran la

>>

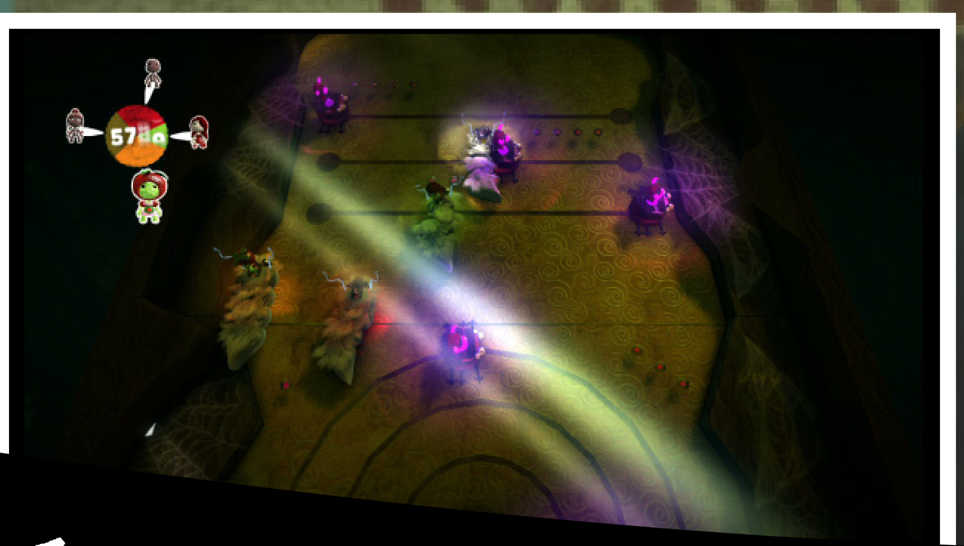






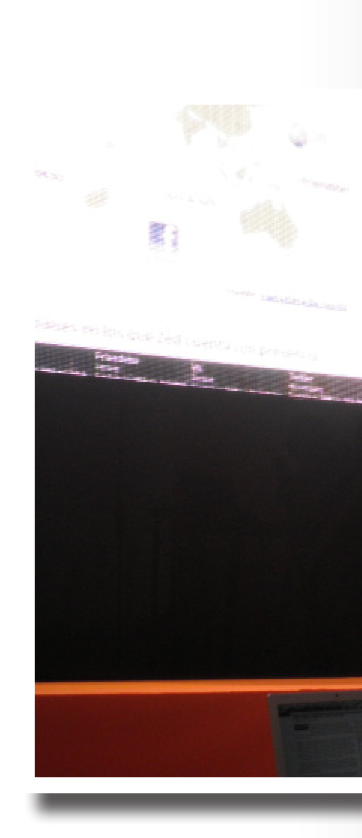
creación de este tipo de juego. El sistema además tendrá un poco más de inteligencia gracias a nosotros, que podremos manejar máquinas, jefes, vehículos..... Y tendremos la oportunidad de poder manejar nuevos objetos en la aventura. Y por si fuera poco, podremos manejar en esta nueva aventura a nuestro protagonista con Move, ¿se puede pedir algo más? Parece ser que Little Big Planet 2 puede dar más fuerte que su antecesor, título que demostró que nosotros mismos también podemos formar parte de la creación de un juego. Destacar que será un juego para echarle horas, ya que aparte del modo historia, podremos disfrutar de otros mundos creados por los demás. Llega con mejores y nuevas cosas, lo que lo hará más atractivo todavía. Un título que no deberá faltar para aquellos a los que les guste crear, jugar en grupos o pasar un rato agradable.











POR ALVARO NARANJO

El miércoles 17 de noviembre asistimos a la presentación del nuevo juego de iZ, una compañía que nace de la unión de dos mastodontes: Pyro Studios (Commandos), y Zed (telefonía móvil). De esa dupla no podía salir nada malo, y así nos lo han demostrado. Tras una breve charla, pudimos ver (y probar) TV Studio Boss. Estamos ante un simulador virtual como otros tantos que pueblan la red: Farmville, Towner, etc. Pero que destaca sobre el resto gracias a que con todas las opciones que incluye, se aproxima más a los simuladores clásicos (Theme Hospital, Rollercoaster Tycoon) que a los nuevos simuladores incrustados en redes sociales. Nuestro objetivo será, como ya indica el título, dirigir hacia el éxito una cadena de televisión, empezando desde una pequeña cadena local hasta alcanzar el ámbito internacional. Por el camino tendremos que comprar los platós, ampliarlos, llenarlos de attrezzo, grabar los programas, colocarlos en la programación diaria, incluir anuncios en el proceso, y recoger los beneficios para seguir creciendo. Algo similar a lo que vimos hace unos años con el juego de PC Tv Giant, pero con un estilo mucho más desenfadado (la cámara será cenital, como todos los simuladores, y los personajes estarán hechos en un estilo similar al Habbo) y por supuesto, gratuito. Ignacio Pérez-Dolset, co-presidente de Zed nos dio una ligera pero a la vez excelente charla sobre los juegos sociales: los estudios afirman que serán la forma de entreteni-





miento de la próxima década (han tenido un crecimiento del 600% en los últimos años), mientras que el juego tradicional está empezando a estancarse. Nos afirmó que la gran revolución está por venir, y que será la incorporación del móvil a las redes sociales: cierto es que ya se empiezan a ver algunos tímidos intentos por aunarlos, con aplicaciones móviles o web específicas para estos dispositivos, pero queda mucho camino por recorrer. Otra de las afirmaciones de Pérez-Dolset fue que el gran potencial de las redes sociales está en la conectividad, ya que dejamos de ser meros receptores de contenido, para pasar a interactuar tanto con el resto de usuarios como con los propios desarrolladores, estamos más en contacto que nunca. Sobre el estudio iZ, nos comentó que TV Studio Boss es el tercer juego que desarrollan, habiendo lanzado anteriormente Ingenius, un juego de corte similar a Brain Training (o por lo que pude ver a Big Brain Academy) pero con marcadores de puntuación, que siempre ayudan a picarse para poder superar unos cuantos puestos. Y su segundo trabajo fue Sports City, un simulador de una ciudad pero en el que hay que darle gran importancia al ámbito deportivo, ya que será el que nos dé el dinero para poder crecer (tiendas de perritos, merchandising, y por supuesto estadios), por lo que la experiencia en este género ya la tienen, y visto lo visto en el tráiler TV Studio Boss hue-

>>

le a éxito, gracias como ya he dicho, a sus grandes opciones de personalización y su relativa complejidad que le añade un extra que la mayoría de juegos similares no tienen. Probarlo no pudimos, ya que la conexión a Internet falló y no podían ni recargar la página del Facebook, pero a cambio pudimos hablar con Pedro Torregrosa, responsable de comunicación de Zed, quien amablemente me prestó unos minutos para poder realizarle unas preguntas. Lo primero que le pregunté fue la razón de meterse en el mundo de los simuladores online, cuando ya hay tantos y de tanta variedad en el mercado. Su respuesta fue simple: las cifras. Los estudios que han hecho han demostrado que los juegos con más tirón ahora mismo son los de este corte, y gracias a los 600 millones de usuarios de redes sociales y su interés por ampliar la experiencia online con juegos, han decidido embarcarse en esta arriesgada aventura, y por lo que parece no les va nada mal, con 200.000 usuarios en Sports City en tan solo una semana. También le pregunté sobre la conectividad que tenía TV Studio Boss con el resto de usuarios, ya que habían hablado del tema en su charla supuse que el juego no podía ser sólo de un jugador, y la respuesta fue afirmativa, nuestra audiencia dependerá de nuestros amigos y sus pro-







gramas, como si de la televisión real se tratase. Por último le pregunté sobre sus futuros proyectos, a lo cual me contestó que están ya desarrollando un juego llamado Fashion Diva, destinado al público femenino y en el cual tendrán que competir contra el resto de gente mejorando su vestuario, desfilando en las principales pasarelas del mundo, en resumen, haciendo fama. Para todos los que estéis intrigados por TV Studio Boss, la fecha de lanzamiento es diciembre, y estará presente en las principales redes sociales, por lo que no tendremos por qué estar en una en concreto para poder disfrutarlo.



ficod
foro internacional de
contenidos
digitales

SAGA METAL GEAR

2ª parte

En el número anterior os contamos cómo fue el inicio de la saga, su consagración en PlayStation y el salto generacional a PS2. En este número seguiremos hablando del mito a su paso por las consolas de SONY, desde el último capítulo de PS2, los episodios de PSP y el desenlace en PS3.

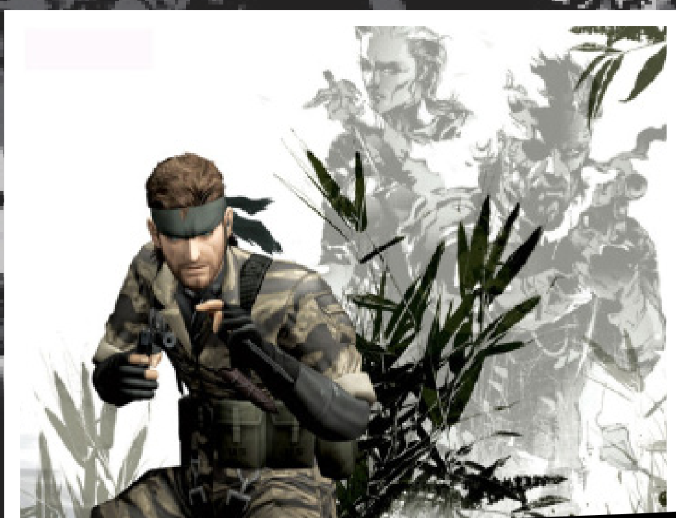
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS ES EL ÚNICO JUEGO DONDE SNAKE NO FUMA.

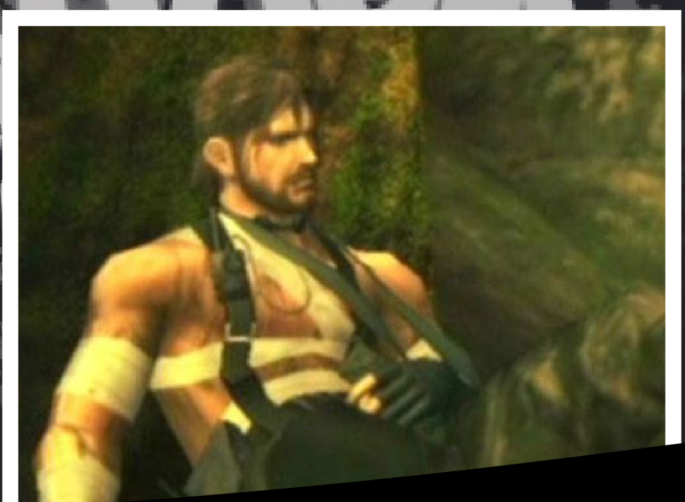
POR ALBERTO ANGELINA

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Originalmente lanzado para PS2 en 2004. Más adelante saldría una versión mejorada con el subtítulo "Subsistence" donde se implementó la cámara interactiva y que llevaba un disco con los dos primeros juegos de la saga.

En principio estaba planeado para PS3 pero, como la nueva consola de SONY no terminaba de salir, se decidió desarrollarlo para PS2. Kojima quiso desde un principio cambiar el sistema de juego, mientras que en los episodios anteriores el protagonista comenzaba la aventura dentro de la base enemiga y toda la trama discurría por entornos urbanos, en la nueva entrega se decidió llevar la acción a la jungla y hacer el juego más realista desplegando al protagonista a bastante distancia de su objetivo. El entorno exterior fue un verdadero desafío para el equipo de desarrollo debido principalmente a los terrenos desiguales que presenta la naturaleza por lo que se necesitó un motor gráfico nuevo. Ambientado en los años 60, después de la Crisis de los Misiles de Cuba, se desarrolla en la Unión Soviética donde Naked Snake, quién más tarde se convertiría en Big Boss debe rescatar a Nikolai Stepanovich Sokolov, un científico que estaba al cargo del desarrollo de una nueva arma nuclear que puede cambiar el equilibrio de poder en plena guerra fría: el Shagohod. Pero como no podía ser de otra manera el asunto se complica y el coronel Volgin roba el tanque y destruye la planta donde estaba custodiado para inculpar a los EEUU, a toda esta serie de desafortunados acontecimientos hay que sumar que The Boss, heroína de la Segunda Guerra Mundial y mentora de Snake parece haber desertado y haberse unido al grupo de Volgin.



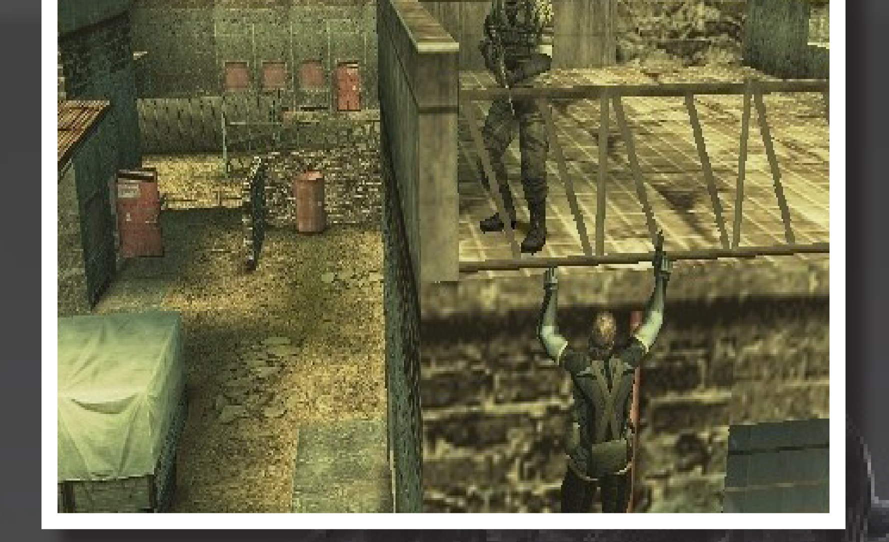


>>

Se pone en marcha entonces la operación Snake Eater cuyos objetivos son rescatar a Sokolov, destruir el Shagohod, acabar con Volgin y matar a The Boss. Durante el recorrido nos encontramos con un joven e inexperto Ocelot y con la unidad COBRA, un grupo de élite que dirige The Boss pero, lo realmente importante de toda la trama son Los Filósofos y su legado. Tras la Segunda Guerra Mundial, un grupo formado por los hombres más importantes de EEUU, la Unión Soviética y China y que dirige el mundo en la sombra comienzan a tener diferencias, el dinero que habían acumulado para financiar sus guerras, llamado el Legado de los Filósofos, es repartido por bancos de todo el mundo, Volgin lo ha recuperado y EEUU quiere recuperarlo. Al final del juego Snake descubre que su maestra no era realmente una traidora, todo formaba parte de su misión que no era otra que infiltrarse en las filas de Volgin con el propósito de recuperar el Legado y sacrificar su vida y su honor para no implicar a su país en los hechos. Snake recibe el título de Big Boss tras su misión. Tras los créditos finales escuchamos una conversación telefónica de Ocelot donde revela que la mitad del Legado está en manos de EEUU y que él era un agente doble de la CIA.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Lanzado para PSP en 2006.
Es el primer juego de la saga que forma parte de la historia oficial lanzado en esta consola. Anteriormente aparecieron dos juegos llamados Metal Gear Acid 1 y 2 que, además de no influir en la trama, su sistema se basaba más en la estrategia que en la acción, por ello no han sido tratados en este especial (ni la versión Portable Ops+ que aparecería más tarde). La principal novedad de esta entrega era la posibilidad de crear nuestro propio ejército (para desplegarlo en las misiones) reclutando soldados entre nuestros enemigos. Aunque Hideo Kojima no dirigió personalmente este proyecto, fue Masahiro Yamamoto quien lo hizo, estuvo implicado supervisando el producto.
El juego se desarrolla a finales de los 70, 6 años después de la operación Snake Eater, y es una secuela directa de MGS3. La unidad FOX toma el control de una base militar soviética en Sudamérica, en la isla de San Jerónimo, donde se está desarrollando un nuevo prototipo basado en el Shagohod. Big Boss, ex miembro de la unidad es acusado de estar implicado, por ello y para probar su inocencia se infiltra con el objetivo de acabar con los restantes miembros de la unidad FOX, creando, junto con Roy Campbell la unidad FOXHOUND. El argumento nos muestra los motivos que llevaron a Big Boss a crear Outer Heaven y la creación de los Patriots.





METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Lanzado para PS3 en 2008.

Una vez más Kojima quería hacer algo distinto e innovador, en lugar de enfrentar al jugador a escenas predefinidas como la jungla o fortalezas, en MGS4 el jugador se enfrenta a situaciones como dos bandos luchando entre sí y nos da la opción de pasar inadvertidos o unirnos a la batalla. En lugar de estar condicionado por su alrededor, Snake puede sacar partido de la situación para llevar a cabo su misión. Kojima declaró también que sería una recapitulación de la saga, que aparecerían muchos personajes ya conocidos y que se resolverían todos los misterios cerrando la trama. Sería el capítulo final.

La trama es demasiado compleja para poder encajar todo lo ocurrido en los juegos anteriores y es obligatorio haber jugado todos los capítulos o, al menos, saber un poco de qué va Metal Gear. Así y todo, en ocasiones te pierdes por la trama, debido principalmente al tiempo transcurrido entre un juego y otro.
No es hasta el final, cuando Snake se encuentra con Big Boss y éste le explica todo, cuando logramos encajar todas las piezas del rompecabezas.





Big Boss explica que él y Zero fundaron los Patriots para seguir los ideales de The Boss, que cada vez eran más influyentes en la sociedad y Zero quiso acabar con la individualidad de la persona alejándose de los ideales que perseguían en un principio, entonces él decide fundar Outer Heaven para continuar con lo que habían empezado y acabar con los Patriots. Zero pretende que tras su muerte continúe su misión, por eso crea una red de Inteligencia Artificial llamada JD que busca formas de controlar a las masas mediante la manipulación de la economía (llevando a la economía de guerra en MGS4), la información digital (GW y Arsenal Gear en MGS2) y las personalidades (el sistema Sons of the Patriots, SOP, en MGS4). También le explica que es portador de una cepa del virus FOXDIE creado por la IA para acabar con todos los antiguos miembros de los Patriots. Tras los créditos finales Snake, que estaba a punto de suicidarse antes de su conversación con Big Boss, le dice a Otacon que quiere pasar los días que le quedan tratando de vivir su vida.



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER



Lanzado para PSP en 2010.
Su esencia se basa en el reclutamiento visto en Portable Ops, pero con un sistema mucho más complejo y completo que incluye vehículos y la posibilidad de crear nuestro propio Metal Gear. Todo ello sin descuidar detalles tan importantes como el guión o la banda sonora. Fue desarrollado por el equipo responsable de MGS4 de ahí la gran calidad del producto.
Transcurre en 1974, 10 años después de MGS3 y 4 años tras lo ocurrido en Portable Ops. Explica la historia de Big Boss y cómo se llegó a fundar Outer Heaven. En Costa Rica, un país que carece de ejército, se ha asentado una fuerza militar desconocida que posee armamento nuclear. El gobierno de este país pide ayuda a Militaires Sans Frontiers, el grupo mercenario que lidera Big Boss. Más tarde se descubre que esta fuerza armada ha sido financiada por la CIA con lo que, si Big Boss lucha contra ellos se convertirá en enemigo de su propio país.

Según la historia que cuenta cada uno dentro de la trama principal, y por orden cronológico irían del siguiente modo:

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (1964)
Metal Gear Solid: Portable Ops (1970)
Metal Gear Solid: Peace Walker (1974)
Metal Gear (1995)
Metal Gear 2: Solid Snake (1999)
Metal Gear Solid (2005)
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2007, 2009)
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2014)



MASS EFFECT 2

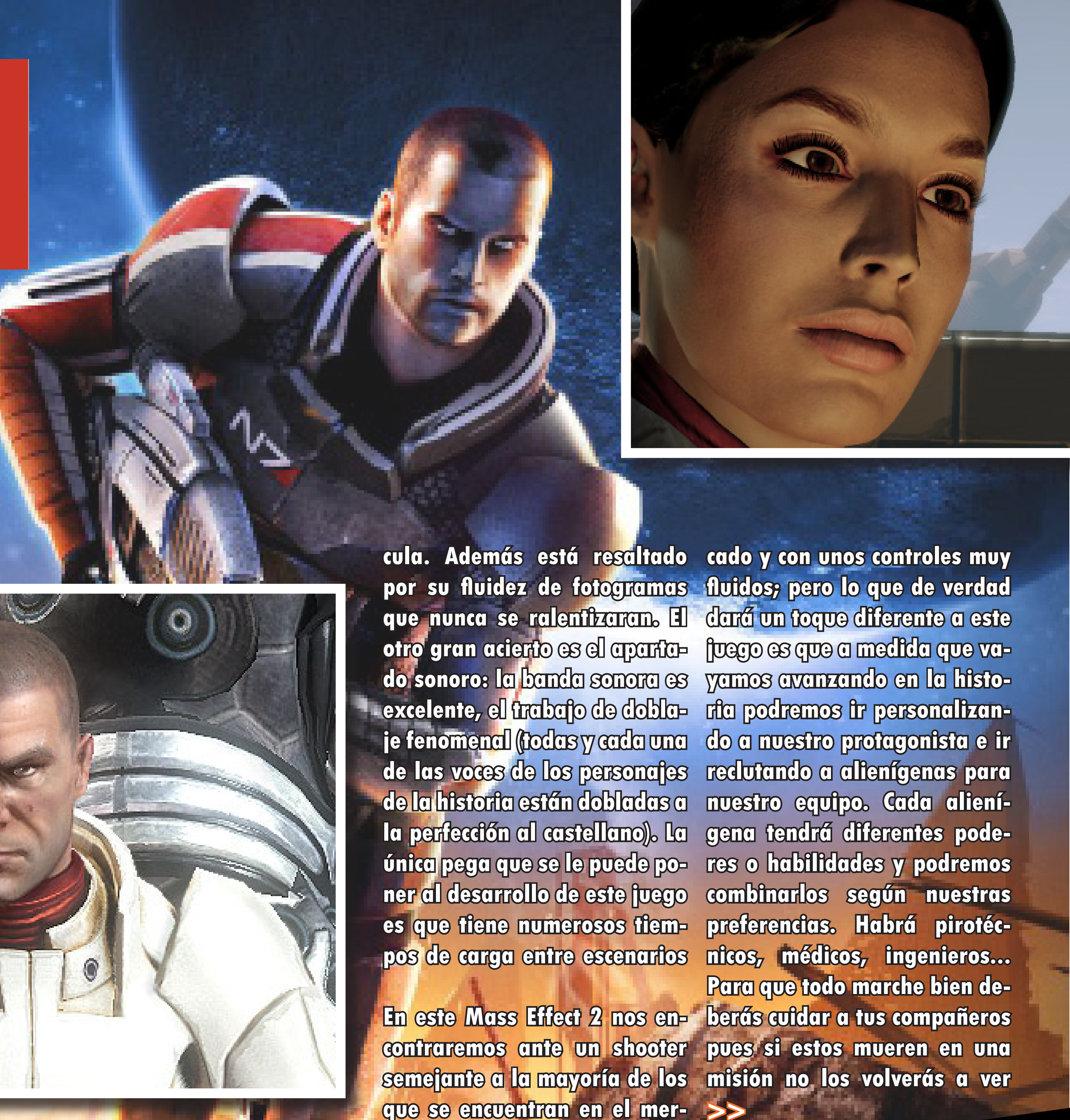
UNA HISTORIA ESPACIAL EN LA QUE NOS ENCONTRAREMOS CON TODO TIPO DE PINTORESCAS RAZAS DE ALIENÍGENAS.

POR PEDRO GARCIA

La inmensidad del espacio, los secretos que ocultan las estrellas, razas alienígenas de las que aprender y en ocasiones huir, tecnología que lo puede todo, viajes demenciales a velocidades imposibles, aventuras en las que siempre se juega el destino de la humanidad y cuya carga recae en nuestros hombros, lecciones de valentía y decisiones difíciles, amistad, láseres, acción y momentos para contemplar la belleza de una nebulosa a través del mamparo de estribor... todos hemos soñado con vivir algo así y nunca habíamos estado tan cerca de creérnoslo. En este caso Bioware ha creado un mundo totalmente imaginario: razas, dialectos, planetas, historias de estos planetas... y esto es lo que lo hace mágico el darte cuenta de que parece totalmente real y dinámico, su historia te envolverá y querrás conocerlo todo de este mundo.

Desde el punto de vista de tecnología supera en todos los aspectos y sin duda alguna a su antecesor tanto en el apartado visual, el cual muestra una gran calidad gráfica que semejará que cada imagen se trata de un fotograma de una pelí-





cula. Además está resaltado por su fluidez de fotogramas que nunca se ralentizaran. El otro gran acierto es el apartado sonoro: la banda sonora es excelente, el trabajo de doblaje fenomenal (todas y cada una de las voces de los personajes de la historia están dobladas a la perfección al castellano). La única pega que se le puede poner al desarrollo de este juego es que tiene numerosos tiempos de carga entre escenarios

En este Mass Effect 2 nos encontraremos ante un shooter semejante a la mayoría de los que se encuentran en el mercado y con unos controles muy fluidos; pero lo que de verdad dará un toque diferente a este juego es que a medida que vayamos avanzando en la historia podremos ir personalizando a nuestro protagonista e ir reclutando a alienígenas para nuestro equipo. Cada alienígena tendrá diferentes poderes o habilidades y podremos combinarlos según nuestras preferencias. Habrá pirotécnicos, médicos, ingenieros... Para que todo marche bien deberás cuidar a tus compañeros pues si estos mueren en una misión no los volverás a ver

>>

y desaparecerán para siempre del juego, pero también deberás entablar una amistad con ellos para que tengan una buena relación contigo y suficiente confianza en ti.

Estamos ante un juego con una historia de gran calidad y con una buena trama argumental. Todo lo que se puede observar en el juego demuestra que Bioware es una de las mejores desarrolladoras con capacidades narrativas. No solo pueden mantener viejos personajes frescos, sino traer otros completamente únicos que te atrapan tanto como lo hicieron los primeros originalmente. Este juego ofrece entre 40 o 50 horas de juego, puesto que además de la trama argumental principal hay muchas misiones secundarias que también serán de gran calidad y que nos contarán más detalles sobre este fantástico universo de naves espaciales y viajes interestelares.

En resumen este juego es uno de los imprescindibles que no deberían faltar en la colección de nadie a quien le gusten los videojuegos. Por desgracia actualmente sólo lo pueden tener aquellos que tengan una XBOX 360 o un PC. La buena noticia para los usuarios de la PS3 es que en enero de 2011 saldrá para la plataforma de Sony la adaptación de esta obra maestra.







Con motivo de ser este el último número del año habíamos pensado en realizar una lista con los 10 mejores juegos o una lista de juegos recomendados, pero al final nos hemos decidido por hacer algo más personalizado, ya que cada persona tiene un gusto distinto a otro y recomendar algo de lo que hemos dicho antes para unos puede estar bien, pero no para todos. Luego lo que vamos a hacer es que cada uno de nuestros redactores nos diga cual considera que es el mejor juego del año y que saga sería la indispensable en vuestra estantería.

-MEJOR JUEGO DEL AÑO:
Heavy Rain

-JUGANDO ACTUALMENTE A:
Heavy Rain Move

-GÉNERO PREFERIDO:
Survival Horror

-UNA SAGA IMPRESCINDIBLE:
Bioshock

-MI PLATAFORMA:
PS3

CORAL

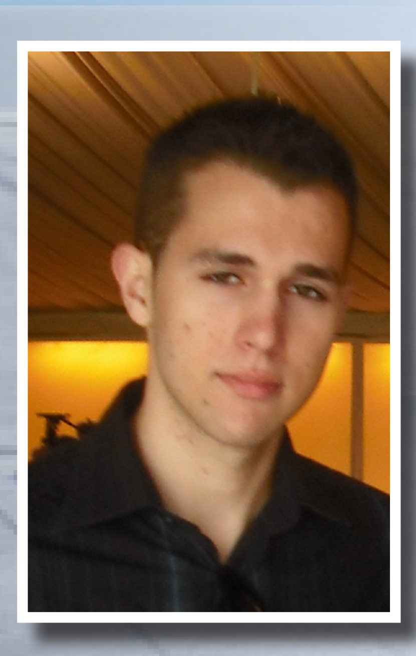
-MEJOR JUEGO DEL AÑO:
Call of duty black ops

-JUGANDO ACTUALMENTE A:
Need for speed Hot Pursuit

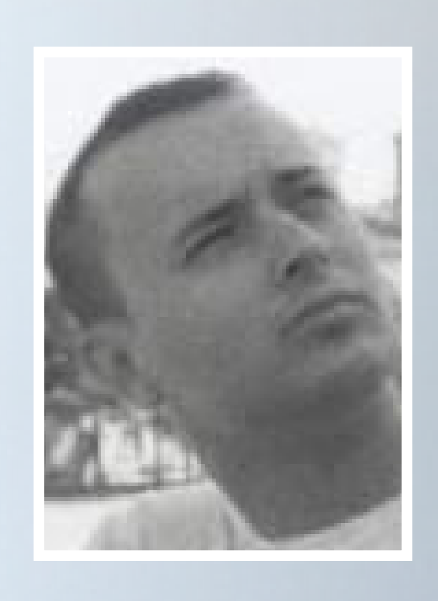
-GÉNERO PREFERIDO:
Acción

-UNA SAGA IMPRESCINDIBLE:
Call of Duty

-MI PLATAFORMA:
PC



DAVID



ALBERTO

-MEJOR JUEGO DEL AÑO:
Heavy Rain

-JUGANDO ACTUALMENTE A:
Gran Turismo 5

-GÉNERO PREFERIDO:
Shooter

-UNA SAGA IMPRESCINDIBLE:
Metal Gear

-MI PLATAFORMA:
PS3



PEDRO

-MEJOR JUEGO DEL AÑO:
FF XIII (Final Fantasy XIII)

-JUGANDO ACTUALMENTE A:
Assassin's Creed: La Hermandad

-GÉNERO PREFERIDO:
Acción

-UNA SAGA IMPRESCINDIBLE:
Assassin's Creed

-MI PLATAFORMA:
PS3

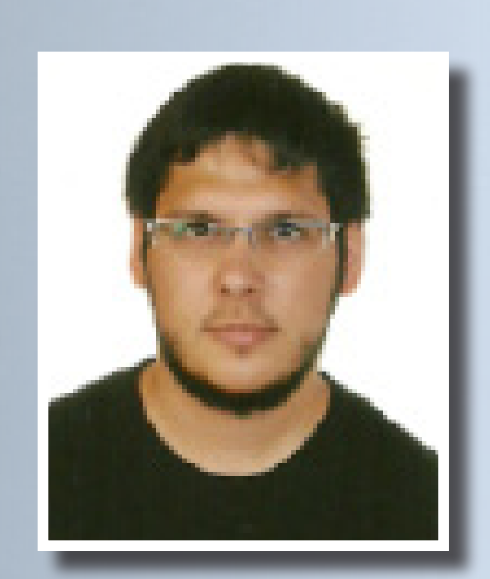
-MEJOR JUEGO DEL AÑO:
God of War 3

-JUGANDO ACTUALMENTE A:
God of War: Ghost os Sparta

-GÉNERO PREFERIDO:
Rol

-UNA SAGA IMPRESCINDIBLE:
Final Fantasy

-MI PLATAFORMA:
PSP



RAUL

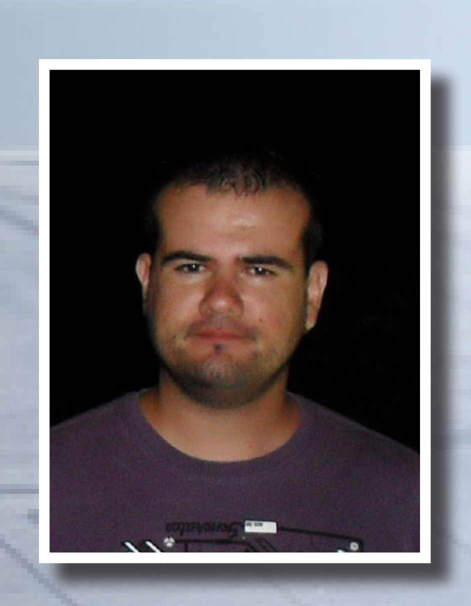
-MEJOR JUEGO DEL AÑO:
Red Dead Redemption

-JUGANDO ACTUALMENTE A:
Battlefield Bad Company 2

-GÉNERO PREFERIDO:
Entre juegos de acción y los survival horror

-UNA SAGA IMPRESCINDIBLE:
Gears of War

-MI PLATAFORMA:
Xbox 360



JUAN JOSE

CURIOSIDADES

TWITTER: TENGO DEPORTIVAS NUEVAS
FACEBOOK: YO TAMBIÉN

Adidas nos sorprende ahora, gracias al diseñador Gerry Mc-Kay, con una zapatillas deportivas. Unas zapatillas basadas en las redes sociales más usadas por todos: Twitter y Facebook, que como podéis ver saldrán en los colores propios de cada red y con los nombres "Facebook Superstars" y "Twittwe Superstars". De momento no llegarán a España, solo serán comercializadas en Estados Unidos pero seguro que pronto las tendremos por las tiendas de nuestro país. Saldrán al mercado con el nombre de "Facebook Superstars" y "Twittwe Superstars"



Por Cristina Usero

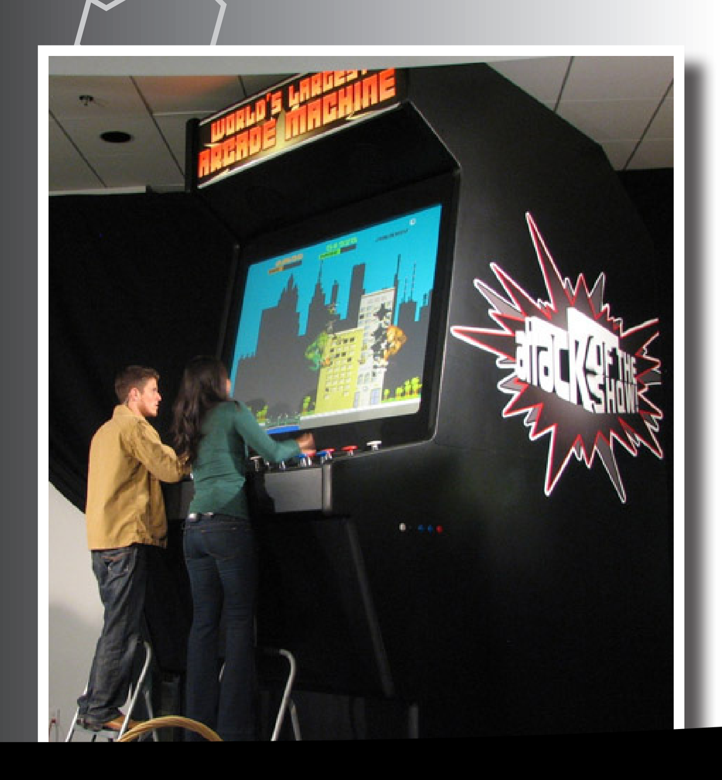
LOS SIMPSON LLEGAN A PANDORA

Matt Groening nos sorprende con una nueva introducción de Simpson pero esta vez haciendo una parodia de Avatar. De momento es solo una intro pero vista la trayectoria de esta serie no nos extrañaría ver un capitulo completo parodiando tan popularizada película.





LA CONSOLA MÁS GRANDE DEL MUNDO



Una recreativa que mide más de 4 metros de larga y unos botones más grandes que nuestras manos. Como podéis ver en la imagen para poder jugar hay que subirse a unas escaleras, y aquí no nos vale la opción de pulsar todos los botones con nuestras una mano a la vez para hacer todos los combos del juego.

LLAMA POR TELÉFONO CON TU RATÓN

Gracias a este ratón tendremos un todo en uno: Ratón (por supuesto), teclado numérico, pantalla, micro y altavoz, vamos que está muy completo el periférico. Podremos realizar nuestras llamadas con skype y poder trabajar al mismo tiempo sin tener que poner más cables por medio y además si nuestros amigos tienen skype encima las llamadas nos saldrán gratis.



CONVIÉRTETE EN TODO UN ESPÍA CON ESTAS GAFAS

¿Te gustaría grabar todo lo que ves? Pues con estas gafas lo podremos conseguir, ya que incluyen 2GB de memoria y una calidad de grabación de 1,3MP. Solo haciendo clic en un discreto botón podremos grabar todas las conversaciones que queremos tanto en audio como en video, seremos un autentico espía. Como datos podemos incluye una ranura para micro SD y una autonomía de hasta 3 horas.





¿ESO QUÉ ES?



Si conectamos nuestro microscopio USB al ordenador podemos ver en él todo lo que enfoquemos con nuestro microscopio: un cable, una galleta, un insecto o incluso un pelo nuestro o del vecin@. El microscopio tiene un zoom de 20x hasta 400x, y al estar conectado a nuestro PC nos da la posibilidad de grabar videos de lo que estamos viendo o echar fotos. Como complemento adicional podemos incluso usarlo como webcam gracias a la cámara que incorpora: ¡Oye Juan ¿Adivina que esto?

CUENTA LO QUE TIENE TU CERDITO



Gracias a este útil gadgets podremos saber en todo momento cuánto dinero estamos juntando, no sabemos es una buena opción o no, porque siempre hace más ilusión empezar a contar cuando está llena pero es una buena opción para los que se desesperan y quieren conocer la cantidad de su pequeño tesoro. Esta hucha es capaz de contar cuando dinero vamos introduciendo en ella y nos irá mostrando tal cantidad en una pantalla digital que tiene; y también incluye un botón para resetear la cuenta porque si sacamos algo de dinero ella no se dará cuenta que le hemos robado.

ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

EL ASESINO HA VUELTO, PERO ESTA VEZ CON MÁS FUERZA QUE NUNCA

POR ALBERTO ANGELINA

El argumento de la franquicia de Ubisoft siempre ha sido de los aspectos más cuidados. A pesar de estar esperando un cambio de época con cada nueva entrega, el protagonista vuelve a ser Ezio Auditore, y el juego continúa justo donde lo dejó la entrega anterior. En este nuevo capítulo viviremos los años más turbulentos de Roma bajo el reinado de los Borgia. Este argumento nos crea un problema a la hora de jugarlo y es que, el protagonista ya no evoluciona de la forma que lo hacía en la segunda parte, y la estructura de la historia no llega a sorprender tanto. Afortunadamente, las carencias de Ezio las suple Desmond que, ahora, es mucho más controlable, con la posibilidad de salir del Animus en el momento que queramos e interactuar con el resto del equipo, para ir conociendo un poco más la situación general de la lucha



de los Asesinos contra Abstergo. Si hablamos de la jugabilidad propiamente dicha, no se aleja mucho de lo ya visto en la anterior entrega, añadiendo un par de mejoras. Ahora podremos usar el caballo dentro de la ciudad, lo que hace que podamos movernos más rápido, y la inclusión de las rachas de muertes en el combate, que nos permiten asesinar automáticamente después de haber logrado una ejecución. Sin embargo, la IA de los enemigos no ha evolucionado nada con lo que, tras un par de horas de adaptación, no nos costará realizar las muertes que necesitemos.



La gran novedad de esta entrega, en cuanto a jugabilidad se refiere, es la Hermandad de Asesinos. Hacia la mitad de la ventura comenzaremos a reclutar asesinos para nuestra causa, a los que podremos llamar casi en cualquier momento, salvo en misiones concretas, para que asesinen al objetivo que tengamos marcado. Estos reclutas irán subiendo de nivel, obteniendo las mejoras que ello conlleva.







La otra gran novedad en la saga es el multijugador online. Un modo, bajo mi punto de vista, innecesario, y que llega a cansar demasiado pronto. Nada más comenzar se nos muestra un vídeo para justificar argumentalmente su inclusión en el título, todo un acierto, pero que no hacía ninguna falta, ya que Assassins Creed siempre ha enganchado por sí solo, como una aventura de un jugador, pero hoy día hay una tendencia casi enfermiza a ponerle multijugador online a todo. Gráficamente es impresionante, como esperábamos, con un modelado de personajes y escenarios que son una delicia. Desgraciadamente, el juego adolece de un efecto popping bastante acuciado, sobre todo cuando montamos a caballo, llegando a ver, en ocasiones, grupos enteros de ciudadanos aparecer de repente, de la nada. La ejecución artística es impresionante, con un gran trabajo de documentación histórica, para la recreación de la Roma renacentista. La ciudad eterna luce en todo su esplendor.

En el apartado sonoro, todo es prácticamente perfecto. El doblaje al castellano es un lujo y casi una rareza hoy en día, y una excelente banda sonora que nos sumerge dentro del juego en todo momento.

En cuanto a la duración, como viene siendo habitual, en unas 10 ó 12 horas es posible completar la aventura principal, aunque acabar con todas misiones y objetivos secundarios nos llevará algo más de tiempo, alargando considerablemente la vida del juego.



CONCLUSIÓN

Un gran apartado jugable, más profundo que nunca, la inclusión de modos multijugador y el gran nivel de detalle con el que se plasman, tanto los personajes en pantalla, como el contexto histórico de la aventura, son las grandes bazas de este juego. Más de lo mismo, con un lavado de cara para justificar su salida al mercado como un juego nuevo en vez de una actualización.



ASSASSINS CREED 2 LA HERMANDAD

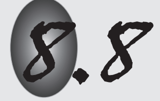


GÉNERO:
AVENTURA DE ACCIÓN
DISTRIBUIDORA:
UBISOFT
PLATAFORMA:
PS3

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción

9.7

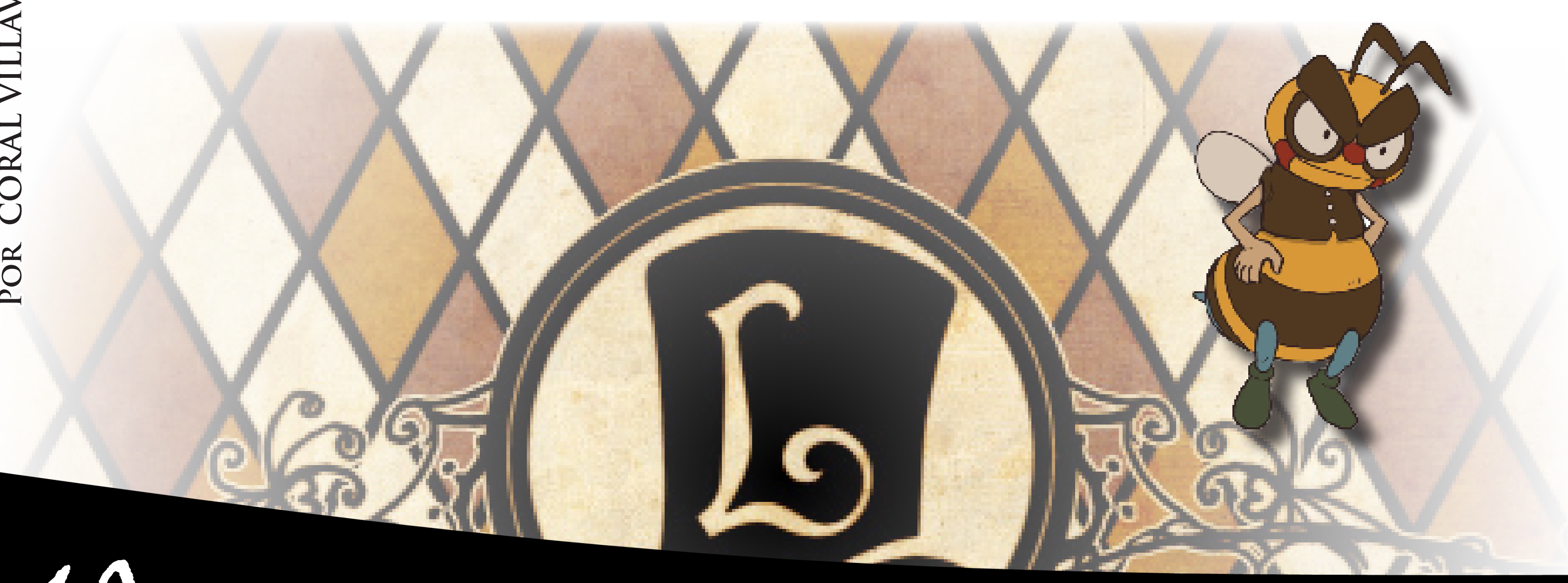
EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

"Resolver puzzles nunca fue tan divertido"

Ha pasado ya un tiempo desde el último título del Profesor Layton, pero por fin, ha llegado a nuestro país El Profesor Layton y El Futuro Perdido.

La historia comienza pisando fuerte, y es que Layton recibe un día una carta en la que la fecha indicada es 5 años después del año actual en el que se encuentran y ésta se encuentra firmada por el Luke del futuro. El Profesor Layton y Luke se encuentran desconcertados y su destino será encontrar verdaderamente la respuesta a todas las situaciones "tan irreales, tan extrañas" que parece haber respecto al futuro. Además, veremos a un Profesor Layton más cercano, del que podremos averiguar su pasado y sus emociones. Otra historia más de esta saga que llama la atención desde el primer momento y en el que poco a poco se pueden ir elaborando teorías. Y si nos perdemos no pasa nada, que tendremos como siempre el Diario, que nos irá ayudando a recordar los momentos vividos. Muchos de los personajes que nos encontraremos ya han pertenecido a los títulos anteriores y nos intentarán ayu-

POR CORAL VILLAVERDE

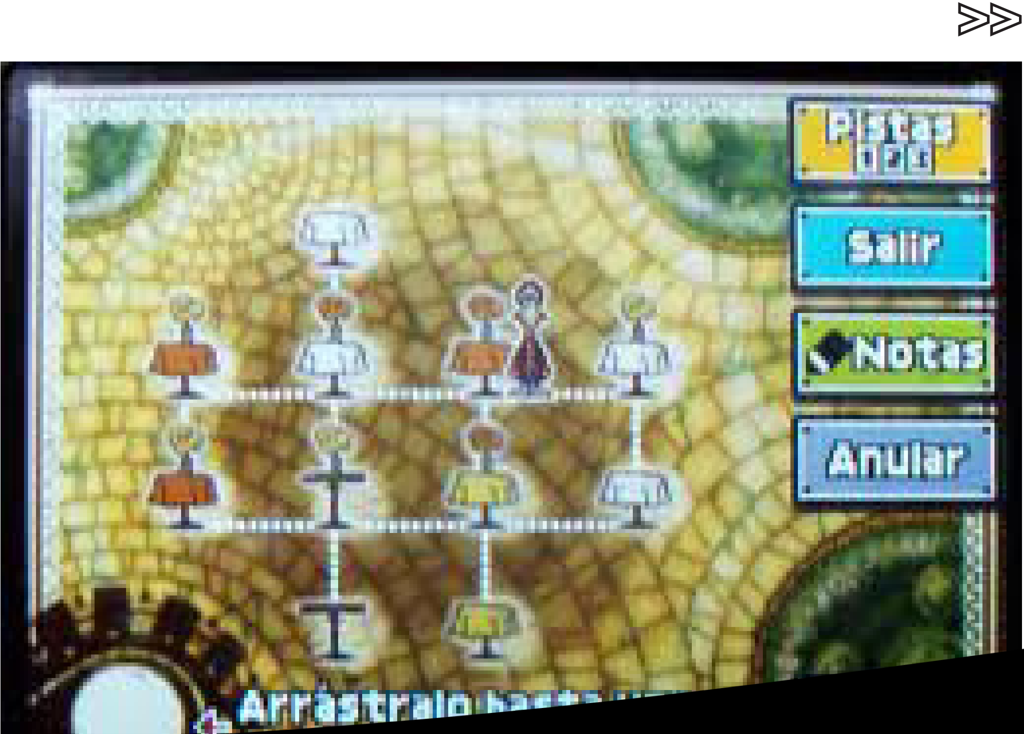






dar en esta nueva entrega. Como siempre, el encanto de este juego es ir avanzando en el juego por medio de la resolución de los puzzles que aparecen en nuestro camino. Su finalidad es hacer que nos comamos la cabeza intentando resolverlos y pasar un rato entretenido. Además de los obligatorios tenemos los que son voluntarios, y que nos harán estar más horas pegados a la consola. Hay más de 150 puzzles de gran diversidad, por lo que tendremos para todos los gustos. Además, irán acompañados de los "picarats" que son unos puntos que lograremos al resolverlos. Cuantos más picarats consigamos, más extras se nos desbloquearán, pero tendremos que tener mucho cuidado, ya que si fallamos varias veces al resolver un puzzle, bajará la cantidad de picarats que podamos obtener. Por si todo esto fuera poco, ten-

>>

dremos monedas que hay que conseguir en todos los escenarios. Están ocultas, así que tendremos para rato pinchando en todos los rincones. Estas monedas servirán para comprar pistas para los puzzles, y es que hay algunos "difíciles" que requerirán que usemos algunas pistas, por lo que es mejor guardar las monedas para los más complicados. De todos modos, contaremos con 3 pistas y una extra que te pone la respuesta en bandeja. Como vemos, el sistema del juego no ha cambiado mucho respecto a los anteriores juegos del profesor Layton. Este título también contará con voces en español bastante acordes a los personajes. Su música sigue en su línea, transmitiendo de forma adecuada todo lo que pasa y concuerda con los lugares en los que nos encontraremos. Los videos no han perdido la esencia de la entrega.

Respecto a las novedades en el Profesor Layton y el Futuro Perdido, contaremos con unos "minijuegos" nuevos o por lo menos se podrían denominar así, que tendremos para completar durante toda la aventura, por lo que sin lugar a dudas, tendremos otro tipo de diversión aparte de los puzzles. Eso sí, todos son de ingenio, por lo que tendremos el cerebro en pleno funcionamiento durante todo el juego. Estos "minijuegos" serán, un libro de ilustraciones que iremos completando con las pegatinas que obtengamos al resolver



ciertos puzles durante la historia, el cochecito de juguete con el que tendremos que realizar un trayecto para conseguir que llegue a la meta. Tendremos además un loro, al que tendremos que ayudarle a llegar a su destino para entregar su recado.

Tendremos para horas de diversión, porque cuando terminemos el juego podremos contar con distintos extras, en los que podremos disfrutar de nuevos puzzles, con lo cual será difícil aburrirnos.

CONCLUSIÓN

Podríamos decir que el Profesor Layton y el Futuro Perdido es un juego que no debe pasar desapercibido. Aunque se mantiene en su línea, sin innovar mucho más, logra entretenerte, divertirte y engancharte como todos los títulos anteriores de la saga. Y todo eso es lo que hace que sea un gran juego. Incluso vale la pena jugarlo para conocer al Profesor Layton. Un juego que divertirá a los amantes de los puzzles, y para los que no lo son, por lo menos intentará ganarse un hueco. Si queréis saber más de la historia, ya sabéis, compraros esta entrega. Un título que no puede faltar en nuestra NDS.





EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO



Género: *Aventura Gráfica/Puzzle*
Distribuidora: Nintendo
Plataforma: *NDS*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia

9.0

Traducción

9.9



La experiencia de conducción más realista de PS3



Por Alberto Angelina

Ha pasado mucho tiempo desde que tuvimos las primeras noticias del desarrollo de la quinta entrega del juego de coches más famoso de la consola de SONY y, es posible, que durante todo este tiempo hayamos soñado con algo más de lo que hoy en día es posible ofrecernos y, en cierto modo, podamos sentirnos un poco defraudados. Pero hace falta rascar un poco, no quedarse en la superficie, ahondar en el producto y descubrir el maravilloso regalo que Yamauchi nos ha hecho a los que, como él, amamos el mundo del motor. Desde el inicio de la intro, en la que vemos el proceso de fabricación de un coche, desde la extracción del metal hasta que el vehículo sale a rodar en la pista, hasta que nos sumergimos en nuestra primera carrera, todo derrocha amor por el mundo del motor. Incluso el detallado modelado tanto de vehículos, como de circuitos hacen de Gran Turismo 5 una experiencia visual francamente difícil de superar. Independientemente de los innumerables retrasos, el juego ha generado bastante polémica antes de su lanzamiento. Una de las más importantes, ha sido, como no podía ser de otro modo, con respecto a los coches. To-



dos sabemos, que el número de vehículos disponible supera los mil modelos, de los cuales, 200 son premium, lo que significa que tienen el interior detallado y los daños en la carrocería están más trabajados. Lo fácil, lo sencillo, habría sido hacer seis o siete cabinas y aplicarlas a los 1000 coches, en lugar de eso, los chicos de Polyphony, en una titánica tarea de documentación, han recreado, hasta el más mínimo detalle los interiores de esos 200 coches, tal y como son sus modelos reales. Eso por no hablar del rugir de sus motores, cada uno distinto del otro, y todos perfectamente recreados. Nosotros los jugadores, que a la postre no utilizamos la vista interior en la mayoría de los casos, en lugar de agradecer estos detalles que son, en definitiva, lo que hacen grande un juego, nos quejamos de que "sólo" 200 coches son premium.

En el aspecto jugable, disponemos de los dos grandes modos ya conocidos. El modo Arcade, que siempre hemos usado para jugar con algún amigo a pantalla partida, y el modo estrella, que recibe el mismo nombre que el juego, Gran Turismo. Este último incluye algunas novedades, como la posibilidad de jugar on-line con otros 15 jugadores, o las pruebas de desafío, en las que se incluyen Karts, carreras de la Nascar o del Campeonato del mundo de Rallyes, además de las pruebas de siempre como las licencias o las carreras de Gran Turismo propiamente dichas. El comportamiento de los coches en pista, no tiene nada que envidiar a su acabado gráfico, es

>>



una maravilla. Cada vehículo requiere de su propia manera para conducirlo y algunos requieren de más tiempo que otros para poder hacernos con su control. En cuanto al sonido, todo, desde su gran, y extensa, banda sonora hasta el rugir de los motores de 900 CV de las grandes bestias en la pista es un deleite auditivo. Una vez más, se aprecia aquí el gusto por las cosas bien hechas. Desde que arrancamos el coche en el garaje, hasta los acelerones previos a la salida en una carrera, podemos comprobar cómo cada motor ha sido registrado con su propio y único sonido haciendo más real, si cabe, la experiencia de juego.

CONCLUSIÓN

Mucho se ha hablado, y mucho se hablará todavía sobre Gran Turismo 5. Se alabará y se criticará hasta la saciedad, con más o menos razón, pero de lo que no cabe duda es que estamos ante una verdadera obra de arte. Como se desprende al ver el mimo y el cuidado con el que se ha llevado todo su desarrollo, intentando conseguir la perfección en todos sus detalles. ¿Cómo si no se explican las declaraciones de Yamauchi, pidiendo disculpas porque, en determinadas circunstancias, el juego puede bajar de los 60 fps? Eso sólo ocurre cuando quieres hacer un Gran Turismo, y no un juego de coches y ponerle el nombre de Gran Turismo.





GRAN TURISMO 5

9.7

GÉNERO: *VELOCIDAD*
DISTRIBUIDORA: *SONY*
PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos 9.8

Jugabilidad 9.7



Sonido 9.6

Historia 9.8

Traducción 9.8



ASOCIACIÓN FILAK

UBICADA EN FUENGIROLA, MÁLAGA. DESTINADA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CULTURA JAPONESA. ESTA ASOCIACIÓN CREADA RECIENTEMENTE, ORGANIZA EVENTOS MENSUALMENTE PARA CREAR UN OCIO ALTERNATIVO ENTRE LOS JÓVENES. LES GUSTA EL MANGA, EL ANIME, EL ROL, LAS MAGIC Y UN SIN FIN DE COSAS.

SI QUIERES SABER MÁS SOBRE ELLA PORQUE ESTÁS CANSADO DE QUE NO SE HAGA NADA EN TU CIUDAD O PORQUE TIENES AFÁN DE SER TÚ EL CREADOR, CONTÁCTALES.





Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

Deja de esperar para que pasen cosas, ¡hazlas tú!

EMERGENCY 2012

EMERGENCY VUELVE A LA CARGA CON MÁS NOVEDADES Y SOBRE TODO MÁS CATÁSTROFES.

POR DAVID VAQUERIZO

La saga emergency vuelve de nuevo, ya nos separan más de diez años desde que el primer número apareció en nuestras pantallas, y es que si juego tras juego es capaz de volver, será que funciona ¿No?

Los aficionados de esta saga tienen ahora una nueva parte para disfrutar, al ser este su quinto numero, han tenido siempre entretenimiento, mejorando poco a poco cada edición para hacerla más atractiva.

Para el que todavía no haya jugado a ningún emergency, se trata de un juego en el que tú diriges a nivel micro-global el servicio de emergencias, te encargaras de solucionar todo problema que vaya surgiendo, dirigirás a la policía, bomberos, servicios sanitarios e ingenieros.

Poco a poco te irás picando, pues cada emergencia es distinta, tendrás que apagar el fuego, salvar a los heridos, proteger a la gente, pero todo se irá complicando, fuegos que se extienden, explosiones, accidentes por no llegar a tiempo...



Un dato importante, es que ahora mismo con la importancia que se le da a los gráficos y aspectos técnicos, este es un juego que no va por ese sendero, no esperes ningún tipo de espectacularidad grafica, sonora o de cualquier otro tipo, es un juego para pasar un buen rato sin agobios de tener un PC a la ultima para poder jugarlo.

Por el lado de la jugabilidad para los no-adictos, contarles que entre todos los cuerpos de emergencia que tienes que controlar hay diversas unidades y personal, dentro de los bomberos tienes distintos tipos de camiones, y por supuesto bomberos especiali-zados, y así con el resto de cuer-pos de emergencia, al principio es bastante liante controlar todo, y se tardara un poco en empezar a ma-nejarse perfectamente en el juego.

>>



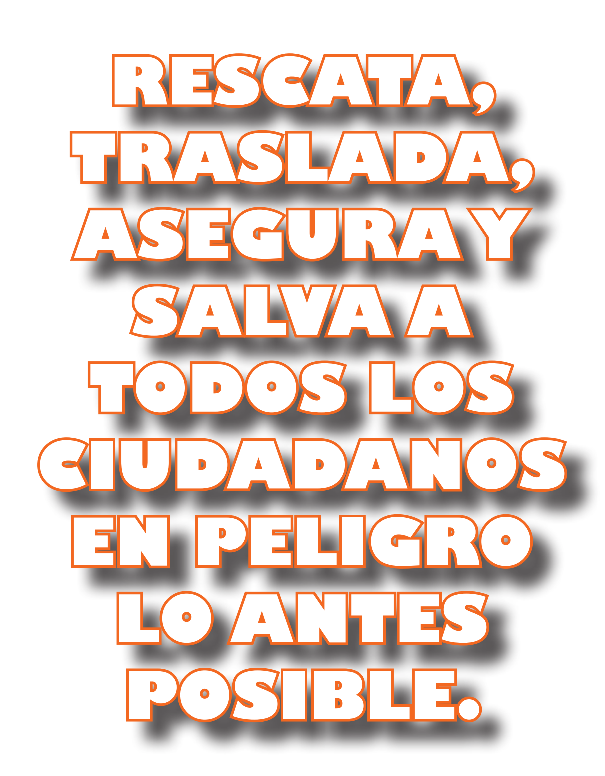




Para los fans de la saga hay alguna mala noticia, como la corta campaña, pues esta se ha reducido bastante respecto al anterior emergency, esto es un punto bastante negativo pues si no se sabe exprimir bien los modos libres, a más de uno, se le hará corto o incluso aburrido.

CONCLUSIÓN

Si quieres salvar vidas, si crees que eres capaz de gestionar todas las emergencias de una ciudad, si quieres jugar sin preocuparte de requisitos y quieres ir aumentando tu pericia hasta ser un maestro este es tu juego, ¿A qué esperas? Hay un aviso de incendio en la ciudad, moviliza tus unidades.





EMERGENCY 2012



GÉNERO: *ESTRATEGIA*
DISTRIBUIDORA: *KOCH MEDIA*
PLATAFORMA: *PC*

Gráficos 6.0
Jugabilidad 7.0
Sonido 6.0
Historia 7.0
Traducción 7.0



Creative Future

Revista gratuita de videojuegos

PRINCIPAL FACEBOOK GAME TWITTER YOUKIOSKE MAZOHYPE BLOGGER

Elder Scrolls V Skyrim HD.wmv

PUBLICADO POR BIBI · EL LUNES 13 DE DICIEMBRE DE 2010 · 0 COMENTARIOS

Elder Scrolls V Skyrim HD.wmv

Publicado por Bibi en

Especta... Trailer Mass Effect 3

PUBLICADO POR BIBI

Trailer Mass Effect 3 720

World of warcraft Cataclysm Before and After

PUBLICADO POR BIBI · EL MIÉRCOLES 8 DE DICIEMBRE DE 2010 · 0 COMENTARIOS

World of warcraft Cataclysm Before and After

STRANGLETHORN VALE

0:00 / 1:56

Publicado por Bibi en 19:55 0 comentarios

SplatterKill III v2

Creative Future en youtube

red dead redemtion Undead Nightmar

Ravi... Rabbids Regreso al Pasado 8I

- ...char un vistazo ...e vídeo -- Elder Scrolls V Skyrim HD.wmv ...6QIm vía @youtube about an hour a...
- M... trailer de Mass Effect 3 720.mov http://t.co/STVWeMu vía @youtube about 4 hours ago
- Echar un vistazo a este vídeo -- Need for Speed SHIFT 2 Bootflow http://t.co/mMJ4VDI vía @youtube 3 days ago

Follow me on Twitter

Buscar este blog

Creative Future Nº6
Creative Future Nº5
Creative Future Nº4
Creative Future Nº3
Creative Future Nº2
Creative Future Nº1

Unete al Facel...

CREAMOS EL BLOG COMO VÍA ADICIONAL A TUENTI, FACEBOOK, Y DEMÁS REDES SOCIALES, PARA QUIENES PREFIERAN SURFEAR EN LA RED DE BLOGS, QUE TAMBIÉN NOS PUEDAN SEGUIR DESDE AQUÍ





POR RAUL MARTÍN

Las empresas SCE Santa Mónica Studio y Ready at Dawn con Jan Dana (un ex miembro de Naughty Dog) a la cabeza han creado un juego que a partir de ahora servirá como referencia para los posteriores juegos de estas características, pues estas 2 empresas tienen un currículum de juegos desarrollados envidiable. SCE Santa Mónica Studio ha desarrollado toda la saga de GoW y otros juegos como Kinetica para PS2 y Warhawk para PS3. Por otra parte Ready at Dawn se ha centrado más en PSP con los GoW y Daxter, sin olvidar el Okami para Wii.

Vamos a empezar a hablar del juego en cuestión. Se trata del God of War: Ghost of Sparta, un juego realmente increíble. Su jugabilidad no cambia demasiado con respecto a las anteriores entregas aunque sí que tendrá más variedad de ataques mágicos y sorprendentemente también podrá cambiar de arma (será un escudo y una lanza como todos los soldados Espartanos). A lo mejor esto no os motiva demasiado y preferís utilizar las espadas de siempre, pero ya comprobareis la potencia de ataque y defensa que tienen. Y a esto también tendremos que sumarle que podemos lanzar la lanza (valga la redundancia) a enemigos que se encuentran en lugares difíciles de acceder. La forma de aumentar la vida, magia y el elemento fuego se consiguen como



EL ATORMENTADO KRATOS VUELVE A RETAR A LOS DIOSES

en los otros GoW abriendo los cofres que te encuentres. Solo con el modo historia te puedes tirar un mínimo de 8 horas jugando hasta pasártela, pero también tendremos el modo arena de combate poniendo nuestras normas al luchar como tu vida, tu magia, tu traje, también el escenario donde combatir, la dificultad y el tipo de criatura al que nos enfrentamos y el numero de estas que saldrán. También tenemos el modo desafío de los dioses en los que Ares y Atenea nos pondrá pruebas para saber si podemos llegar a ser un dios, las cuales no son fáciles precisamente y nos llevará un tiempo superar los desafíos.

El argumento es profundo y nos mostrará el lado humano de Kratos una vez convertido en

>>

dios, ya que esta historia transcurre antes del juego GoW 2. Su pasado como humano le sigue atormentando y tras unas imágenes que le vienen a la cabeza, decide volver a explorar su pasado en contra de los demás dioses. Pronto os daréis cuenta que Kratos trata de encontrar y salvar a un personaje muy cercano a él. No puedo deciros nada más ya que no quiero destriparos la historia, pero lo que sí puedo contaros es que es una historia sorprendente y sobretodo muy dramática. Con este juego los creadores pretender desvelar todas las incógnitas que rodean al nuevo dios de la guerra.





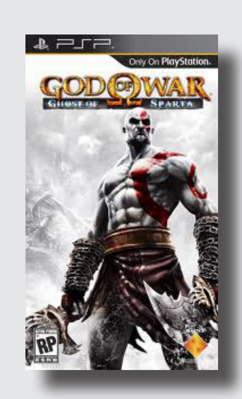
A nivel gráfico...me quedé sin palabras cuando lo jugué. Las desarrolladoras han exprimido el motor grafico y la capacidad de la PSP al máximo, sinceramente me costaba mucho creer que estuviese jugando a una consola portátil. Se verá todo mucho mejor, con unos colores más intensos y se notaran los detalles, que son los que marcan la diferencia entre un juego normalito a un juego increíble. En esta entrega se verá la sangre de Kratos cuando lo atacan y se verán de una forma más realista las chispas que producen las espadas en los escudos y otros objetos. Los paisajes están con todo lujo de detalles, lo único malo que se puede decir es que al ser un juego con toques tétricos y gore, algunos esce-

narios pueden ser demasiado oscuros y no podemos verlo todo lo bien que nos gustaría.

En cuanto al doblaje y la BSO están geniales, se parece a las anteriores entregas, no pierde el estilo. La BSO es muy característica y se adapta perfectamente a la fase de la historia en la que te encuentres y a la tensión del momento de algún combate, te hacen sentir que estás viviendo algo épico.

CONCLUSIÓN

Tiene muchísima calidad en su historia, unos gráficos que te dejarán con la boca abierta y si a esto le sumas los efectos musicales y todos los cuidados detalles que tiene tanto gráfica como musicalmente, lo convierten en un juego único e inimitable. Es un título al que todo aquel que tenga la portátil de Sony tiene que jugar una vez....o más.



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA



GÉNERO:
AVENTURA
ACCIÓN
DISTRIBUIDORA:
SONY
PLATAFORMA:
PSP

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



CALL OF DUTY
BLACK OPS

POR ALVARO NARANJO

Un año más vuelve la saga de Activision, en esta ocasión tocaba el turno de Treyarch, creadores de Call of Duty: World at war y Call of Duty 3. Si bien estos dos juegos anteriores tuvieron una repercusión mediática mucho menor que los Modern Warfare, Black Ops ha sido recibido con los brazos abiertos por todos los seguidores de la saga. El hecho de situarse en un momento histórico inédito (guerra fría, Vietnam...) sin llegar a la trilladla segunda guerra mundial o a la guerra contemporánea ha conseguido atraer a los amantes de los juegos referentes a las dos épocas. Por ahora las ventas están siendo apabullantes, provocando que el juego se haya agotado tan solo un par de días después de la salida en bastantes tiendas.

Entrando ya en materia, Treyarch ha sabido hacer frente al gran peso que tenían que llevar a buen puerto, mezclando lo mejor de sus anteriores juegos, y de la saga de Infinity Ward. Ya con ver el menú nos entran ganas de jugar. Nos veremos maniatados en una silla, de la que por cierto podremos escapar para activar un shoot'em'up de los de usar el joystick derecho para apuntar y disparar, eso sí, con zombies. Si entramos en la historia, nos encontraremos con un galardonado agente al que le están interrogando, y poco a poco iremos ahondando en lo acontecido, ya que todo lo que juguemos será a modo de flashbacks. Tendremos por delante unas 11 horas de juego, con un argumento superior al de todas las entregas

CALL OF DUTY SALE DE SUS ÉPOCAS HABITUALES Y NOS LLEVA HASTA LA GUERRA FRÍA

anteriores de esta generación. Gráficamente, el motor ya no da mucho más de sí: se han corregido detalles como las expresiones faciales, pero la calidad sigue siendo prácticamente igual que los últimos años. El escenario sigue siendo bastante independiente de la acción, ya que salvo por cristales rotos el resto de elementos raramente se destruirán o podremos interactuar de alguna forma con ellos, quizá la falta de destrucción de objetos es una de las grandes faltas de esta saga, y donde a día de hoy lleva la delantera uno de sus rivales directos, Battlefield. Aun así, los escenarios no se ven vacíos, y son variados, de hecho tanto en el online como en la historia nos veremos en la jungla, sobre suelo firme, en arena, o incluso en un pueblecito de pruebas nucleares.





A nivel jugable continúa la estela de sus antecesores con controles sencillos e intuitivos, que permitirán jugar sin problemas transcurridas unos pocos minutos de juego. Mantiene los mismos botones que el anterior, por lo que los seguidores de la saga no tendrán problema alguno en adaptarse, quizá un poco con la sensibilidad de la retina, opción de todas formas totalmente regulable. Entrando en modos de juego, sigo pensando por qué cada juego que lanzan corta unos modos de juego y añade otros, en vez de mantener los mismos y añadir más. En World at War pudimos disfrutar de un modo campaña cooperativo. En Modern Warfare 2, de las operaciones especiales. En este, volverán los zombies, y por partida doble como ya he dicho antes.



Si en el menú del juego pulsamos los gatillos traseros, nos libraremos de la silla, podremos acceder a un ordenador en la parte posterior de la sala, y si introducimos el código "DOA" accederemos al modo de zombis arcade, el cual una vez desbloqueado será perfectamente accesible como mapa extra desde el modo de los no muertos. Si en vez del código de tres letras introducimos "ZORK", entraremos en una aventura gráfica sin imágenes, solo con texto, por lo que tendremos que dirigir y realizar las acciones mediante comandos. Entretenido es, desde luego. Salvando estos extras y los zombis, el juego mantiene la campaña y el modo multijugador, pero este último con muchas mejoras y mucha más variedad. Dentro del multijugador veremos que ahora la conexión a las partidas se realiza mucho más rápido, aunque a día de hoy por lo menos en PlayStation 3 da a veces error de conexión entre rondas, y esta vez tenemos menos niveles, en concreto 50, y además más accesibles que en los anteriores. Eso sí, para que no alcancemos el rango máximo tan rápido contaremos con 15 prestigios en vez de los 10 habituales. Los modos de juego disponibles nos permitirán jugar a los clásicos - duelo por equipos, dominio, etc. - pero en esta ocasión también a las nuevas inclusiones. El apartado apuestas nos permitirá arriesgar dinero virtual (que necesitaremos para comprar las armas que desbloqueemos, los accesorios de éstas, las rachas de bajas, los emblemas, en definitiva, para todo) en mayor o menor cantidad a diferentes modos, con sistemas de juego como aguantar solo con 1 bala de pistola y el cuchillo, o el gun game, ya conocido por todos los jugadores del Counter Strike y consistente en subir niveles con cada baja a la vez que vamos cambiando de armas, hasta llegar al cuchillo. Otro modo muy interesante es el de instrucción, donde podremos enfrentarnos a Bots, algo que en anteriores entregas no era posible. Por fin podremos probar los mapas del multijugador sin tener que requerir de



otra persona humana a nuestro lado para recorrerlos, y enfrentarnos a bots con mayor o menor nivel, según decidamos. Aun más, mención especial para Treyarch por acordarse de que tenemos derecho a jugar con un amigo (o más) en casa sin que tenga que ser en uno contra uno. Ahora podremos entrar al modo online con un amigo, y jugar con él, mientras él consigue sus puntos nosotros seguiremos consiguiendo los nuestros, todo por independiente. Pocos juegos cuentan a día de hoy con un modo cooperativo, y esta saga lo ha dejado ver prácticamente sólo con la ayuda de Treyarch.

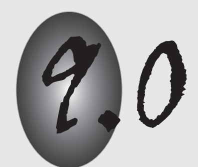


CONCLUSIÓN

Resumiendo, un año más, un Call of Duty más, esta vez rompiendo con las épocas históricas tratadas en los anteriores, aunque está relacionado con World at War, compartiendo personajes de la historia. Se han ampliado los modos de juego multijugador, vuelven los zombis, han cambiado todos los mapas, y las armas y los niveles han sido retocados. Habrá seguidores de los anteriores que lo disfruten, y otros que no, en mi caso me ha parecido el mejor Call of Duty hasta la fecha, pero no todo el mundo opina lo mismo. Veremos la siguiente entrega, si cae en manos de lo que queda de equipo de Infinity Ward, Sledgehammer, o quién es el encargado de llevarlo a cabo. Van por el camino correcto, en dirección a lograr el mejor FPS de la historia, y ya después de todo lo que llevan recorrido, se puede decir que les falta menos. No diré que es compra obligada, pero sí que le deis al menos una oportunidad.



CALL OF DUTY
MODERN WARFARE
BLACK OPS



GÉNERO: *ACCIÓN*
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION
PLATAFORMA: *PS3/XBOX360*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



GRAY MATTER

UNA AVENTURA DIGNA DE UNA NOVELA DE MISTERIO

Por Jose M. Alcaraz

Jane Jensen, creadora de la saga Gabriel Knight, nos trae tras varios años de desarrollo su último juego, Gray Matter, una aventura gráfica llena de magia y sucesos sobrenaturales.

La historia comienza con una cinemática en la que veremos a nuestra protagonista Samantha aproximándose a Oxford cuando la motocicleta en la que iba se estropea y decide acercarse a una casa que ve en las proximidades. Al llegar ve a una joven bajarse de un taxi y acercarse a la casa. Una vez en la puerta está chica se pone a ensayar lo que debe decir, que es simplemente que "es la nueva ayudante del Dr. Styles", pero antes de que llame a la puerta una sombra se mueve y la joven desaparece, por lo que la protagonista decide ocupar su lugar, al menos por una noche ya que esta calada hasta los huesos y agotada.

De esta forma comienza nuestra historia que, aunque en un principio parece algo floja, a medida que vayamos avanzando en el juego nos ira enganchando más y más hasta el mismísimo final.

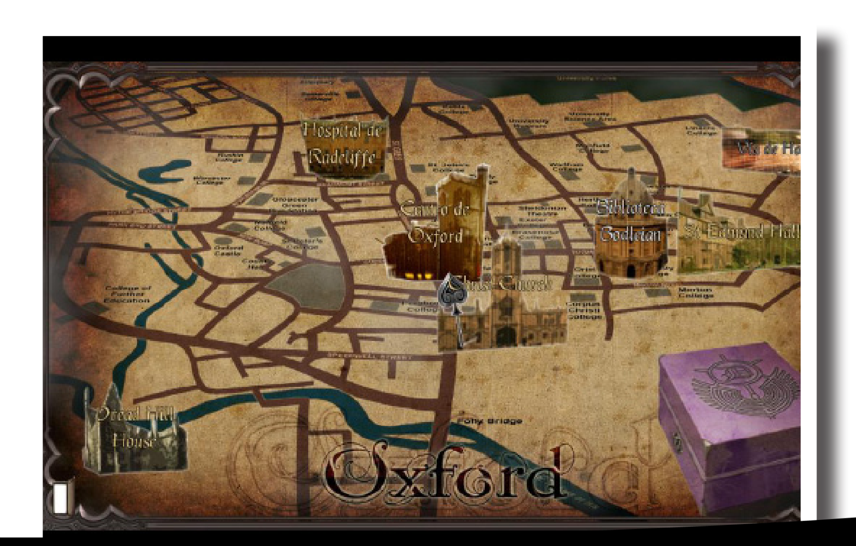
Durante todo el juego tendremos que ir resolviendo puzzles, haciendo trucos de magia para conseguir lo que necesitemos de la gente, haciendo investigaciones e intentando averiguar qué es lo que está sucediendo en el campus. Y por si esto fuera poco a la vez tendremos que resolver los enigmas que nos plantea el club Dédalo para lograr ingresar en el mismo.



La mecánica del juego es un poco diferente de las aventuras gráficas a las que nos tienen acostumbrados últimamente, pero gracias al tutorial que tendremos nada más concluir la introducción averiguaremos lo más básico y cuando tengamos que realizar nuestro primer truco de magia tendremos unas pantallas informativas que nos dirán como funciona esa parte. El manejo es posible que a algunos les resulte un poco frustrante al principio, pero a medida que vayamos jugando nos iremos acostumbrando y no resultará demasiado inconveniente.



Respecto a la dificultad del juego debo decir que estoy bastante contento, pues teniendo en cuenta las últimas aventuras gráficas que nos habían llegado con una dificultad bastante pobre, en esta, sin ser frustrante hasta más no poder como ocurría con algunos de la vieja escuela, tendremos que comernos la cabeza bastante y estar atentos al más mínimo detalle pues una tontería como poner unas flores en un jarrón pueden hacernos dar vueltas como tontos hasta que se nos ocurra hacerlo.



Con esto último quiero decir que para pasar de capítulo tendremos que hacer todo, eso sí, lo podemos hacer en el orden que queramos hasta cierto punto claro, pues ciertas acciones aunque sepamos que las tenemos que hacer no podremos hasta que hayan ocurrido ciertos sucesos en el juego, pero el mismo nos lo dirá con frases como "está cerrado, creo que lo

>>

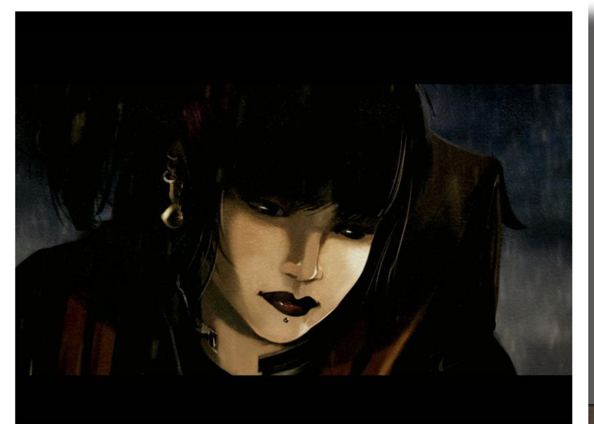
dejaré para mañana" o "no tengo por qué hacerlo aún, verdad." Otro gran acierto de este juego son sus gráficos, tanto en el juego en sí como en su cinemática que es estilo comic en movimiento, lo que en principio puede chocar, pero que a medida que avancemos quedará más que justificado, pues es una cosa más que da ambiente, ya de por sí muy logrado.

Y hablando de ambiente, otra cosa que también lo da y que casa perfectamente con el resto es la banda sonora del juego, muy arraigada a la historia y que en más de un momento nos ayudará a meternos en la situación hasta el punto de hacernos acelerar el corazón unida a las imágenes que nos están mostrando.

CONCLUSIÓN

En definitiva, una aventura gráfica como no estábamos acostumbrados a ver últimamente, llena de intriga, magia y lo sobrenatural, pero también de amor, amistad y sospechas, de la que Jane Jensen puede estar muy orgullosa.

¿TE HAGO UN TRUCO DE MAGIA?







GRAY MATTER



GÉNERO: *AVENTURA GRÁFICA*
DISTRIBUIDORA: *FX INTERACTIVE*
PLATAFORMA: *PC*

Gráficos 9.0

Jugabilidad 6.0

Sonido 9.0

Historia 9.9

Traducción 6.0

COMUNIDAD ⇄ GAME

→ **Las noticias más interesantes del momento,** divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !





POR JUAN JOSE SUAREZ

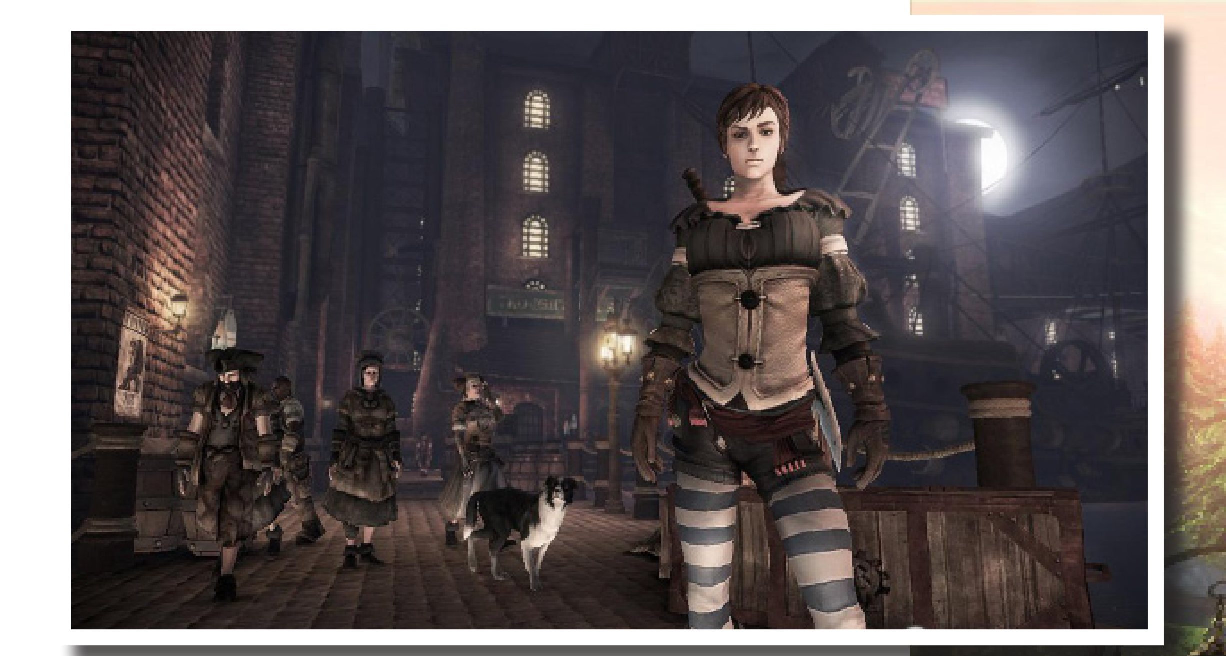
Lionhead Studios nos trae una nueva entrega de la saga Fable que una vez más nos pone como escenario principal a la región de Albión donde sus habitantes viven oprimidos y esclavizados por el actual Rey Logan, hijo del héroe del anterior Fable. Nosotros encarnaremos al príncipe de Albión el cual cansado de ver la tiranía de su hermano decide reunir en secreto rebeldes que le ayuden a dar un golpe de estado para conseguir una Albión libre, o no... Para aquellos que no conocen las anteriores entregas hay que decir que su historia comienza cincuenta años después de donde se quedo Fable 2, aunque no es necesario haberlo jugado ya que en esta última parte solo habrán pequeños guiños que harán mención pero sin relación importante. Lo que sí ha heredado esta entrega es casi toda su jugabilidad y su estilo más parecido a aventura en tiempo real que a rol entre otras cosas. La primera sensación con respecto a su antecesor es que hay una ligera mejora grafica, pero sigue sin ser algo espectacular, los juegos de colores luces y sombras cumplen muy bien, tendremos muchos elementos a la vez aunque en algunos momentos sí que notaremos ligeras ralentizaciones. Su jugabilidad y su mecánica serán exactas a su antecesor, por un lado contamos con nuestros ataques cuerpo a cuerpo con nuestra espada aunque sí que de vez en cuando y de forma aleatoria, nuestro héroe hará un movimiento de ejecución especial según el enemigo, pero es una lástima que no podamos

realizarlo cuando nosotros queramos y como he dicho es un movimiento aleatorio. También contamos con armas a distancia las cuales son las que peor parte se han llevado ya que se hace frustrante el modo de apunte en tercera persona, ya no podremos seleccionar el lugar donde queremos disparar a nuestro enemigo por lo que ya no podremos desarmarlo, dispararle en la entrepierna o incluso decapitarlo de un disparo. Y por último la magia que al igual que su antecesor, podremos usarla tanto como queramos aunque por un lado tiene un inconveniente y es que ahora hay menos conjuros que en Fable 2 pero por su lado positivo es que podremos lanzar dos conjuros entrelazados lo que quiere decir es que si unimos por ejemplo el conjuro infierno (lanza bolas de fuego) y el conjuro vórtice (crea un tornado) podremos lanzar tornados de fuego lo que resulta aun más dañino para nuestros enemigos. Otro dato importante es que ahora matemos como matemos a nuestro enemigo la experiencia que ganamos la podremos invertir en la habilidad que queramos (en el anterior según con que habilidad matemos al enemigo ganábamos experiencia para subir de nivel dicha habilidad) lástima que al igual que las habilidades de combate, también debemos desbloquear las habilidades sociales y laborales, si queremos comprar casas, realizar ciertos gestos con los aldeanos, casarnos, tener hijos incluso trabajar, antes deberemos desbloquearlos usando la experiencia que conseguimos a lo largo de la aventura. La experiencia consta de lo que se llaman Sellos del Gremio y se puede conseguir de varias formas: Realizando misiones al final de cada una obtendremos una recompensa en sellos del gremio, matando enemigos como es lógico y también interactuando con los aldeanos haciendo gestos agradables o malvados aunque solo ganamos un sello por aldeano asi que hay que ir aldeano por aldeano. Y como es de esperar en un Fable no es todo salir de









aventuras, ya he mencionado que podemos interactuar con los aldeanos de las ciudades, bien, pues dichas acciones que hagamos influirán positivamente o negativamente sobre el aldeano, lo que se convertirá en un amigo o en una persona que nos odie, la gracia está en que si es amigo nos pedirá favores lo que significan sellos del gremio y su amistad la cual también es buena ya que os irá dando regalos o ofrecernos descuentos si es dueño de algún puesto comercial. También podremos seguir haciéndole gestos positivos lo que conseguimos que le gustemos y nos proponga una cita hasta que finalmente hagamos que esa persona se enamore de nosotros y nos dé la posibilidad de casarnos con esa persona e incluso formar familia ya sean con hijos biológicos o adoptados.

Otro elemento típico ya de Fable es que una vez más puedes montar tu imperio inmobiliario comprando todas las casas que estén en venta, donde podrás vivir en ella, montar un hogar familiar o incluso alquilarlas para que cada cierto tiempo ganes dinero, los alquileres se pueden ajustar, podrás poner el alquiler alto lo que ganaras más dinero pero la gente te odiara o incluso bajas hasta tal punto el alquiler que permites que la gente viva sin tener que pagarte alquiler, un gesto que se aportara mucha bondad pero a cambio no recibes ni una moneda de oro. También es posible modificar el interior de la casa y personalizarla aunque son muy reducidas las posibilidades, ya que solo nos dejan cambiar ciertas partes del mobiliario y siempre y cuando tengamos algo para intercambiar. Podremos recibir mobiliario como regalos de los habitantes o comprando en las tiendas de muebles. Y como no hablar de un juego donde elegimos como queremos ser, también elegimos como queremos vestir, aunque aquí vuelve a fallar como en su



antecesor, mostrándonos ahora menos opciones de vestir y de peinados, también está la opción de comprar ropa y peinados en el bazar de Xbox Live, eso sí, a costa de MP, algo que desde luego no agrada a nadie, sabiendo que eso en Fable 2 no ocurría. En esta aventura también contaremos con el mejor amigo que podremos tener y no me refiero a Jasper, el mayordomo que nos dará consejo a lo largo de toda la historia y que siempre nos recibe cuando entramos en nuestro refugio para cambiarnos de ropa o seleccionar las armas o contar nuestra inmensa fortuna, hablo de nuestro perro, que siempre estará a nuestro lado ayudándonos en todo lo que necesitemos, como por ejemplo guiarnos hasta un cofre que ha encontrado, indicarnos un punto de excavación para después desenterrar un objeto útil y ya como no era menos, rematar a enemigos que hayamos derribado. También podremos cambiar la raza de nuestro perro pero a costa de MP… Y para terminar hablar de su modo multijugador. Los que hemos jugado a Fable 2 sabemos que esta opción fue muy negativa y que fue muy criticada por parte de sus jugadores, bien pues ahora una vez más, cuando jugamos conectados vía Xbox Live veremos a otros jugadores como si fueran esferas y una vez más podremos interactuar con ellos, regalándoles cosas o intentando unirnos a su aventura. Pero también dispondremos de una opción que nos busque una partida rápida y podremos unirnos al mundo de otro jugador con nuestro héroe tal y como lo tengamos en nuestro mundo, nuestras armas, nuestro oro hasta nuestro perro y no solo eso, ahora ya no hay limitación y podremos ir por libre e independientemente de nuestro compañero, eso sí, no podremos abandonar la región en la que él se encuentre. También cabe la posibili- >>

dad de interactuar con nuestro compañero al igual que con un aldeano, podremos formar una sociedad con él, comprar negocios entre los dos y repartir beneficios, casarnos, y tener hijos.

CONCLUSIÓN

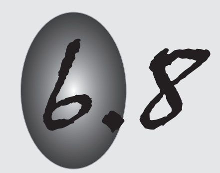
Personalmente el juego me ha decepcionada bastante, se ha simplificado mucho, la historia es mucho más corta que la de Fable 2, sigue teniendo los mismos Bugs y fallos que su antecesor, quizás se salva un poco la opción multijugador y su listado de logros que son la mayor parte muy sencillos salvo uno que necesitaras la ayuda de tus amigos de Xbox live. Si tengo que recomendar, recomendaría primero Fable 2, enserio, es mucho más completo y gráficamente es muy parecido y se puede conseguir a un precio muy reducido y aun mejor si es la edición del año que trae las dos expansiones que vienen haciéndolo aun más duradero. En mi opinión Fable 3 es un "cortar y pegar" de Fable 2.



CONTEMPLA UN MUNDO DE CAMBIOS SEGÚN TUS ACTOS



FABLE 3



GÉNERO: *ACCIÓN/AVENTURA*
DISTRIBUIDORA: *MICROSOFT*
PLATAFORMA: *XBOX360*

Gráficos
7.0

Jugabilidad
7.0

Sonido
6.0

Historia
6.0

Traducción
9.0

GRATUITA

NOVIEMBRE 2010 Nº7

CREATIVE FUTURE

LOS MUERTOS SE LEVANTAN CON...

RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

TODO ESTÁ LISTO PARA QUE SEAS EL CAMPEÓN

F1 2010

ENTREVISTA EXCLUSIVA AL DIRECTOR DE MARKETING SONY

Y ADEMÁS...
DEAD RISING 2
HALO REACH
CALL OF DUTY BLACK OPS
FALLOUT NEW VEGAS

PILAR RUBIO PRACTICA FITNESS EN CASA KINECT

ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

EL ASESINO HA VUELTO, PERO ESTA VEZ CON MÁS FUERZA QUE NUNCA

GRATUITA

MAYO 2010 Nº4

CREATIVE FUTURE

Los SIMS 3 TRIUNFADORES DISCO DE EXPANSIÓN

¡Tus sims ya pueden ...er el trabajo de sus sueños!

...ED DEAD ...DEMPTION

SUPER MARIO GALAXY 2

Vuelven las chicas de Dead Or Alive, esta vez en una isla paradisiaca

Vuelve Yoshi para ayudar a Mario a superar desafios y descubrir nuevos planetas.

REVISTA ONLINE Y GRATUITA DE VIDEOJUEGOS

SIGUENOS EN:

HTTP://CREATIVEFUTURE.TK







PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM



POR BIBIANO RUIZ

Divinity II - The Dragon Knight Saga es una pack que incluye la aventura original "Ego Draconis" y la nueva aventura del Caballero Dragón "Flames of Vengeance", que continua con las historia épica y además nos añade docenas de horas de juegos adicionales.

Comenzamos siendo un aprendiz de mata dragones, en un mundo partido por gente que nos venera y otra gente que nos tiene miedo y nos odia. Nuestra misión será convertirnos en un verdadero matadragones, abriéndonos camino a través de mazmorras, enemigos y misiones que nos harán pasar docenas de horas de diversión.

Nos internamos en el juego con un pequeño editor de personaje, con muy pocas opciones para convertir a nuestro personaje en único dentro del juego. Tenemos la opción de elegir que profesión queremos ser aunque esto no afectará al juego ya que en cada momento podremos decidir dónde invertir nuestros puntos de experiencia. El juego incluye unos buenos gráficos. Tiene un diseño muy bueno, podemos ver muchos detalles que nos dan la sensación de estar dentro del juego y de que estamos viendo un mundo que no solo es ficción. Tanto personajes jugadores como no, están bien realizados hasta el úl-

100 horas de juego y mas de 180 misiones

timo detalle, aunque los paisajes exteriores no son todo los buenos que hubiéramos deseado. Durante el juego tendremos la posibilidad de, además de seguir una historia principal, hacer cientos de misiones secundarias, misiones que nos harán mejorar nuestro equipo y nuestras habilidades. Para resolverlas e incluso para pasárselo muy bien en el juego, nuestro personaje tendrá una habilidad de lo más curiosa: leer mentes. Gracias a ella tendremos opción de saber qué piensan muchos de nuestros enemigos y amigos, y con ellos descubrir secretos que nunca nos contarían. Algunas veces simplemente sabremos lo que desean en ese momento pero otras veces descubriremos la solución a muchas misiones, secretos que nos servirán para encontrar objetos e incluso para persuadirlos y hacer que nos bajen los precios de lo que venden.

No tendremos opción de elegir la dificultad del juego ya que todo dependerá de nuestra capacidad para la batalla y de las misiones que hayamos realizado con el fin de aumentar nuestro nivel. En este juego no nos sirve la opción de reiniciar mapas

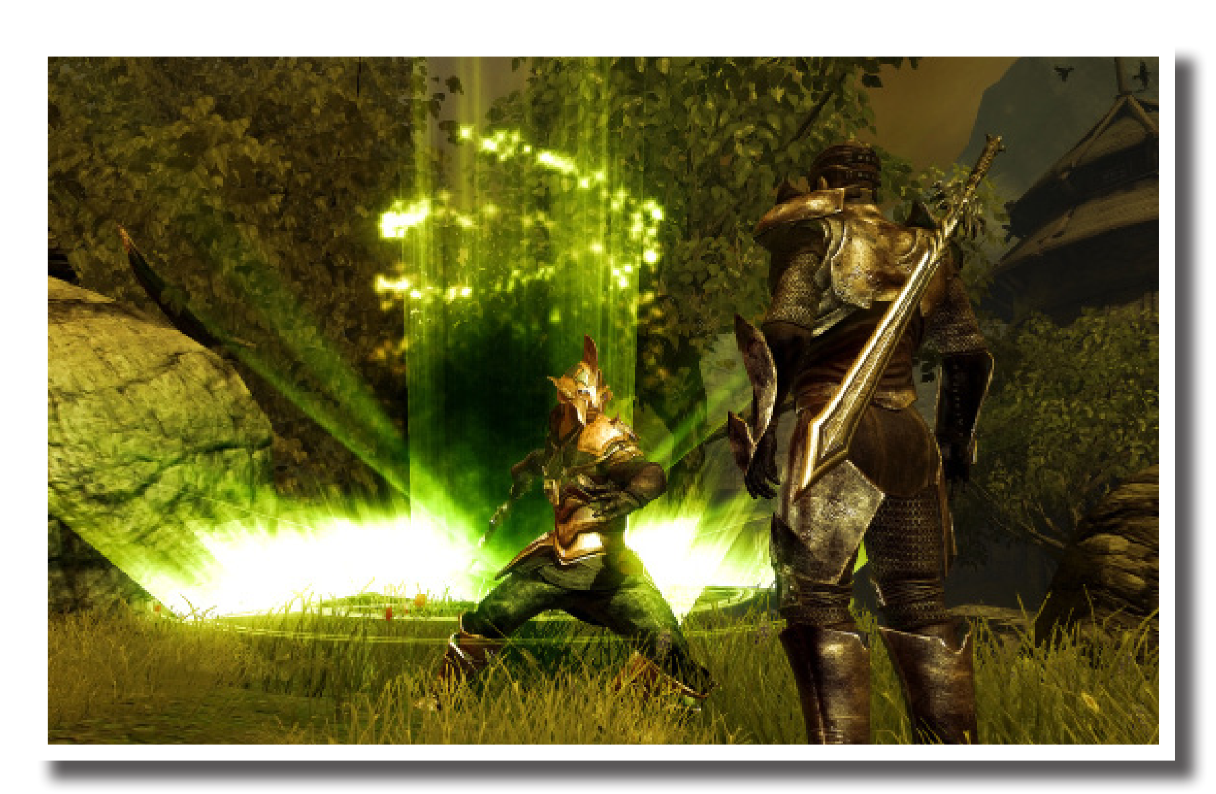


para matar enemigos que son fáciles y dan mucha experiencia porque los enemigos que eliminemos no volverán a aparecer.

CONCLUSIÓN



Divinity II - The Dragon Knight Saga es una buena alternativa para todos los jugones, ya que incluye muchísimas misiones donde pasar bastantes horas de juego, una gran variedad de armas y objetos, unos gráficos dignos de un RPG y un humor que nos ayudará a pasar más de una tarde enganchado a este juego.





DIVINITY II
THE DRAGON KNIGHT



GÉNERO:
RPG
DISTRIBUIDORA:
DIGITAL BROS
PLATAFORMA:
PC

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción





UBISOFT

UBISOFT TE INVITA A PARTICIPAR EN EL CAMPEONATO MULTIJUGADOR DE ASSASSIN´S CREED

Los jugadores podrán medir sus habilidades en el innovador modo multijugador, presente por primera vez en la saga con la llegada de Assassin´s Creed La Hermandad

El campeonato se inauguró el 29 de noviembre, y el día 15 de Enero se celebrará la Gran Final en el Forum Fnac Callao, y en ella estarán presentes los 16 mejores participantes que jugarán en directo para luchar por el título de mejor Assassin de España.

Para más información sobre el Campeonato Assassin's Creed, visita la web oficial del campeonato:
www.campeonatoaclh.com

Sengoku BASARA Samurai Heroes

POR CRISTINA USERO

Nos adentramos en el Japón que sufrió durante décadas la guerra civil más grande de su vida, conocida como periodo Sengoku.

Nuestro fin será conquistar todo Japón, y para ellos haremos uso de nuestras armas, nuestros aliados, pactos con otras facciones y sobre todo de nuestra propia estrategia. Mientras nosotros luchamos para ir conquistando zonas, nuestros enemigos se irán haciendo más fuertes e irán luchando entre ellos.

Durante el juego nos enfrentaremos a oleadas de enemigos que intentarán que no acabemos con su líder. Durante todo el juegos nos encontraremos con un toque de humor al más puro estilo japonés, y más de un guiño a series conocidas del manga. Disfrutaremos de unos combates con docenas de enemigos sin ningún tipo de latencia, muy fluidos, aunque no nos costaran mucho acabar con ellos en



el modo fácil, ya que los enemigos se acercaran a nosotros y tardarán un rato en atacar. Si hablamos de los gráficos del juego ponemos decir que los personajes que podemos elegir están muy bien diseñados, cuidados al más mínimo detalle. El escenario tal vez deja un poco que desear en lo respectivo a los detalles pero el







CON CADA VICTORIA ESTARÁS UN PASO MÁS CERCA DE CONQUISTAR JAPÓN



juego está más bien pensado para la batalla, luego se nota que han dedicado más esfuerzo a la jugabilidad, y podemos decir que lo han conseguido. Tal vez uno de los fallos más gordos que nos encontramos en el juego es la cámara; hay momentos en los que la visión que nos da la cámara hace que no nos orientemos bien e incluso que no sepamos donde están nuestros enemigos, aunque si es verdad que si damos un par de golpes vamos a pegar a todo lo que este cerca nuestra.

Si hablamos de doblaje, como era de esperar, la voces solo están traducidas al inglés aunque disponemos de unos subtítulos en castellano que nos ayudarán a entender la historia del juego. Centrándonos en la jugabilidad podemos hablar un poco de los sistemas de barras que incluye Sengoku Basara. Cada persona dispondrá de tres barras: una para salud, otra para la técnica Basara que irá aumentando cada vez que matemos enemigos y que al estar completa desatara un brutal ataque que acabará con todos, y una barra de tiempo de héroe que al usarla haremos que todos los enemigos se ralenticen durante un tiempo. También podemos decir que incluye dos modos de juegos, Crónica de Héroes y batallas rápidas, y que en ambos modos podremos usar el modo cooperativo para jugar con algún amigos.



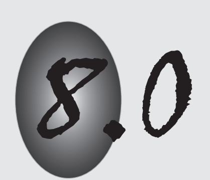


CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir a su favor que es un juego bastante largo, ya que entre otras cosas a medida que juguemos iremos desbloqueando otros personajes, incluye un modo cooperativo para que invitemos a un amigo a jugar, una historia basada en hechos reales y que unos personajes muy bien definidos y cuidados. Y en negativa que la cámara nos jugará malas pasadas a veces y que las voces no están traducidas al castellano.



SENGOKU BASARA SAMURAI HEROES



GÉNERO: *ACCIÓN*
DISTRIBUIDORA: *KOCH MEDIA*
PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



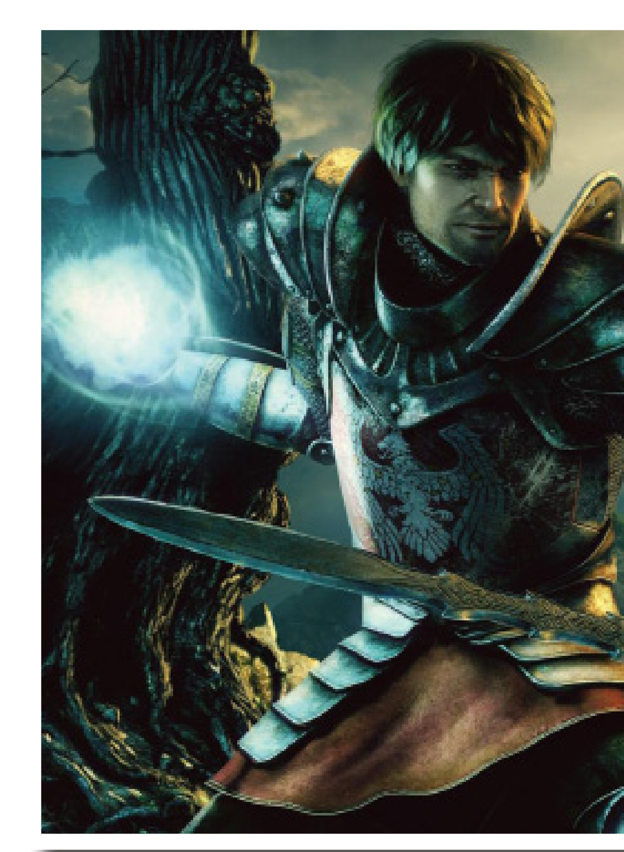
¿ERES EL GUERRERO QUE HA ELEGIDO EL DESTINO?

Por Bibiano Ruiz

Un pastor será el protagonista de nuestra historia, aunque sin desvelar mucho diremos con el tiempo se convierta en algo más importante, y que cambiará la historia del mundo. Comenzamos nuestro juego haciendo unas cuantas misiones que nos ayudarán a hacernos con nuestro personaje, ataques con armas, sistemas de defensa y tiro con arco, aunque más adelante también podremos usar la magia para acabar con nuestros enemigos.

Lo que parece que va a comenzar siendo una bonita historia de amor, viendo como nuestro pastorcillo va haciendo misiones y cumpliendo objetivos para casarse con su amada, nos encontramos con una trágica historia, donde Rhobar, el rey de Myrtana, y sus hombres desembarcan en nuestra pequeña isla y acaban con todas las personas que conocemos, y queremos.

En este juego nos encontramos una gran variedad de misiones que realizar, y muy recomendables, ya que algunos nos harán



falta para desbloquear nuevas zonas del mapa y otra simplemente para subir nuevas características. A diferencia de los demás Gothic aquí nos enfrentaremos en todo momento con enemigos fáciles de matar, aunque no quiere decir que a veces nos cueste más de una vida. Los desarrolladores se han decantado esta vez por dar una oportunidad a los menos experimentados ya que en las ediciones anteriores había momentos en los que solo los más expertos eran capaz de superar.

Nos iremos encontrando con un amplio abanico de armas y armaduras. Muchas de las armas que tienen algunas habi-

>>









lidades que las hacen únicas, lo que hará que nos lo pensemos dos veces antes de descartarla. Cuando vamos eliminando enemigos y realizando misiones nos irán dando puntos con los cuales mejoraremos a nuestro héroe; podremos invertir esa experiencia o esos puntos de habilidad hasta en ocho opciones diferentes: temple, disciplina, vigor, precisión, sigilo, celo, serenidad y maestría, pero eso sí, tendremos que decidir con cuidado donde gastamos esos puntos ya que nunca conseguiremos llegar a llenar todas las barras por lo que si nos apetece probar todas las opciones deberemos jugar el juego más de una vez. En Arcania Gothic 4 nos encontramos con tres modos de combate: combate con armas donde demostraremos nuestra habilidad con la espada; combate con arco donde nuestra puntería nos salvará de una muerte a manos de nuestros enemigos; y combate con magia donde podremos elegir entre fuego, agua y relámpago para aniquilar a todo ser viviente. Tal vez uno de los pocos problemas que tiene este juego es que no tenemos mucha libertad para explorar a nuestro antojo y mucho menos volver atrás. Tan solo haremos misiones que nos irán abriendo nuevas zonas y sin ellas no podremos ir muy lejos. Lo bueno es que el juego incluye muchos mapas distintos y por supuesto hay que destacar que los gráficos que incluye son muy buenos, hay veces que perderemos algunos minutos simplemente mirando los paisajes, porque además de bien realizamos tenemos la posibilidad de mirar a la lejanía y diferencias perfectamente todo



lo que vemos hasta donde alcanza la vista. Damos también un punto positivo a los tiempos de carga, porque aunque lo mapas hemos dicho que están muy limitados por su exploración también es verdad que son cargados al comenzar y los pocos tiempo de cargas que tendremos que esperar al entrar en algunas zonas son relativamente cortos.

El juego esta doblado completamente al castellano, y aunque las voces están muy bien si es verdad que las voces y el movimiento de la boca no está sincronizado.

CONCLUSIÓN

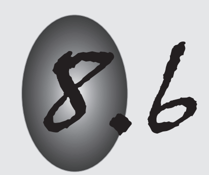
Arcania: Gothic 4 es un juego de Rol merecedor de un puesto en tu jugoteca, disfrutas muchísimas horas realizando misiones principales y secundarias, buscando nuevas armas acordes con el mapa en el que te encuentres y varios sistemas de combate que aunque no hagan que tu personaje tenga una profesión fija si te dará la opción de personalizarlo a tu gusto.







ARCANIA GOTHIC 4



GÉNERO:
RPG
DISTRIBUIDORA:
ZIRAN COMUNICACION
PLATAFORMA:
PC/XBOX 360

Gráficos 8.7

Jugabilidad 8.0

Sonido 8.6

Historia 8.5

Traducción 9.9

DESTRUYE TODO LO QUE ENCUENTRES A TU PASO

Fist of the North Star™

Ken's

POR BIBIANO RUIZ

Una tierra saqueada lucha por sobrevivir tras el holocausto nuclear que ha dejado el mundo en ruinas. Los supervivientes se han unido en comunidades y pueblos, intentando vivir con los pocos recursos que les quedan. Bandas despiadadas procedentes de los páramos más lejanos se ensañarán con ellos en busca de sus recursos o, en ocasiones, simplemente por diversión. Un misterioso maestro de artes marciales de nombre Kenshiro, un hombre con siete cicatrices en su pecho, y el elegido sucesor del legendario arte marcial del asesinato Hokuto Shinken ha jurado proteger a los débiles e inocentes de las perniciosas bandas que pululan por al arrasado planeta.

Al comenzar el juego tendremos la opción de jugar tan solo en Modo Leyenda y el Tutorial, aunque con cada pantalla que avancemos iremos desbloqueando nuevos personajes y nuevas pantallas, entre todo ellos el Modo Sueño donde tendremos la posibilidad de jugar en modo cooperativo luchando contra hordas de enemigos, enemigos finales y conquistando zonas del mapa y el Modo Desafío, para luchar contra jefes de forma consecutiva y compitiendo en función de un sistema de clasificación. Si queréis aprender un poco como funciona vuestro personaje antes de usarlo en la historia o en el modo sueño recomendamos usar el tutorial, ya que es bastante útil y con él aprenderemos a usar todos nuestros ataques a la perfección. Tendremos entornos destruibles, no al 100% pero si gran parte de ellos y además al romperlos iremos ganando puntos para luego

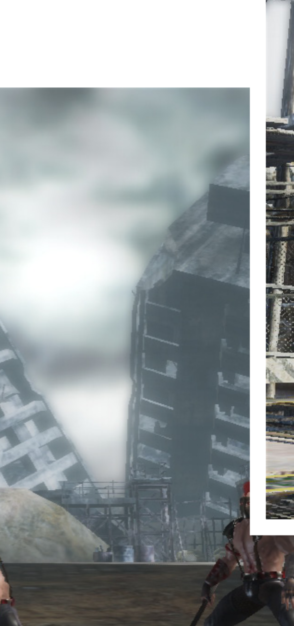




subir nuestras características y ganar nuevas habilidades. Iremos peleando en todo momento contras docenas de enemigos, con lo que nos dará la posibilidad de encadenar combos y ataques de formas conjunta para usar todos nuestros ataques. Con cada enemigo iremos subiendo Power Up para tener la opción de usar ataques especiales, que agotaran estos puntos pero harán mucho más daño a los enemigos, aunque recomendamos solo usarlos contra enemigos finales o comandantes porque casi siempre irán centrados solo en un enemigo. Con cada nuevo nivel completado iremos ganando nuevos movimientos, y devastadores ataques finales para acabar más fácil con nuestros rivales. El juego es bastante largo y con cada personaje jugaremos en un escenario distinto. Cada uno contará con su propio argumento y gracias a ello nos tendrá entretenidos unas cuantas horas antes de que consigamos aburrirnos, y gracias a su traducción al castellano podremos enterarnos a la perfección de la historia.

>>

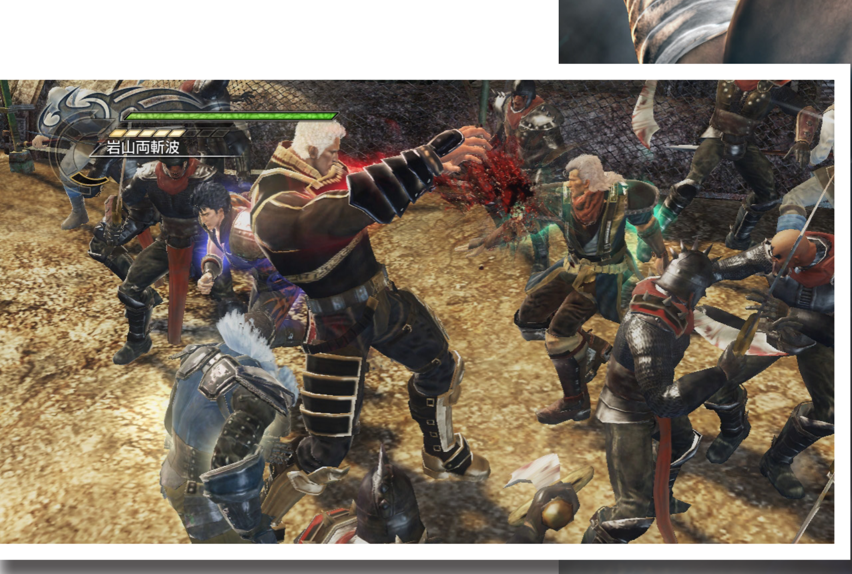


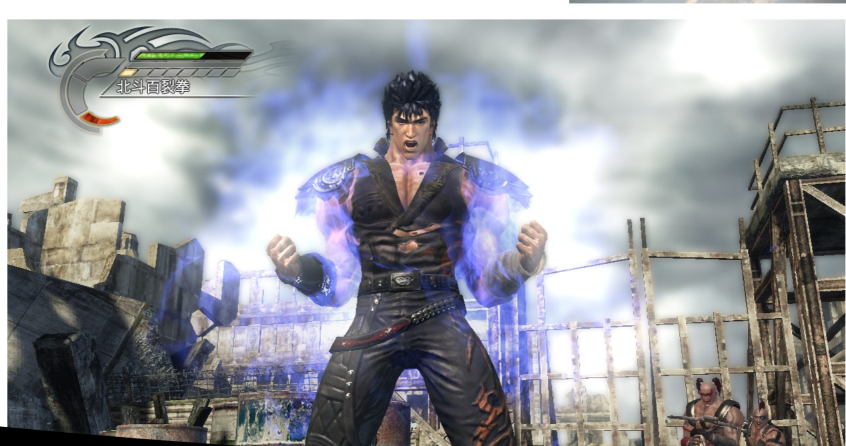




El nivel gráfico no es el punto fuerte del juego, pero está muy compensado con su jugabilidad, ya que tenemos muchísima variedad de ataques, disponemos del árbol meridiano para subir nuestras características, y muchos personajes para elegir. La única falta que hemos visto en lo respectivo a la jugabilidad es cuando peleamos con un enemigo final la cámara siempre enfoca a nuestro rival y no nos da la posibilidad de moverla a nuestro antojo, lo que hace que resulte un poco incomodo a la hora de jugar. Ya por último solo decir que la IA de los personajes está muy lograda, realizan muy bien sus movimientos, aunque a veces un poco robóticos, y nos harán pasar malos ratos en más de una ocasión.









CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir a su favor que es un juego bastante largo, ya que entre otras cosas a medida que juguemos iremos desbloqueando otros personajes, incluye un modo cooperativo para que invitemos a un amigo a jugar, una historia basada en hechos reales y que unos personajes muy bien definidos y cuidados. Y en negativa que la cámara nos jugará malas pasadas a veces y que las voces no están traducidas al castellano.

PERSONAJES

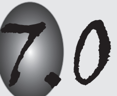
KENSHIRO : El Salvador del Mundo Post apocalíptico
MAMIYA: La Guerrera ascética
REI: La Estrella de la Justicia
RAOH: El Conquistador Implacable
TOKI: El realizador de Milagros
JAGI: El retorcido Carnicero de Hokuto
SHIN: La Estrella de Martyrdom
THOUZER: El Emperador de Nanto



ESTRELLA DEL PUÑO DEL NORTE

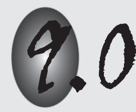


GÉNERO: *BEAT'EM UP*
DISTRIBUIDORA: *KOCH MEDIA*
PLATAFORMA: *PS3/XBOX 360*

Gráficos


Jugabilidad


Sonido


Historia


Traducción


BLOOD BOWL
LEGENDARY EDITION

TODO VALE EN EL BLOOD BOWL... SIEMPRE QUE EL ÁRBITRO NO LO VEA.

POR JOSE M. ALCARAZ

Blood Blood hasta hace poco era un juego de tablero ambientado en el mundo de Warhammer pero con temática deportiva, básicamente Futbol americano o Rugby, pero con sus propias reglas, es decir, muy pocas XD (al menos en lo referente al juego real, pues en sí este juego tiene multitud de reglas). En esta nueva edición (la anterior se llamaba Chaos League) se han añadido nuevas razas y todas las reglas del juego que faltaban en la anterior versión. Como todos los juegos de estrategia de tablero, Blood Bowl también necesita dados, pero en la versión para PC estos serán lanzados automáticamente por el mismo juego, por lo que nosotros solo tendremos que darles las órdenes a nuestros jugadores lo que es durante el partido propiamente dicho. En este juego tomaremos el papel de manager, tanto en el modo campaña, historia, partido único o mutijugador, y excepto en el modo historia, en todos los demás podremos elegir la raza de nuestros jugadores, lo cual es



importante pues cada raza tiene sus características propias, sus puntos fuertes, sus puntos flojos y sus habilidades especiales. Cabe destacar el gran esfuerzo que como siempre hace con todos sus juegos Games Workshop por adaptar casi todas las características que caracterizan al juego de mesa gracias a Cyanide. Un detalle muy importante que tiene este juego son los tutoriales que nos enseñarán casi todas las reglas del juego, la lástima es que no hagan lo mismo con las características de cada raza, pues según la raza tendremos que utilizar estrategias distintas. Otra opción que trae el juego es poder elegir entre las reglas oficiales o con una versión cambiada de las mismas y de poder jugar por turnos o en tiempo real, aunque esta característica por desgracia no está adaptada del todo al juego por lo que pierde bastante a la hora de recrear el Blood Bowl de forma realista. En la parte gráfica cabe destacar la recreación de los partidos en la que contaremos desde las gradas con sus hinchas, las animadoras de cada equipo y los médicos, así como los jugadores que están muy bien diseñados pudiendo identificarlos perfectamente, e incluso la variedad de objetos que podemos otorgarle a nuestros jugadores para incrementar el daño. Lo que deja un poco de desear es el apartado sonoro que aunque tengamos un par de comentaristas de los partidos que aunque lo intentan con ganas resultan un tanto repetitivos, sin olvidar que hablarán en ingles y con pocas frases durante el partido, eso sin hablar del resto del sonido que exceptuando los hinchas de las gradas y los encon-

>>





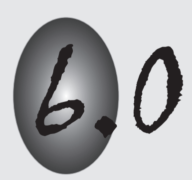
tronazos de nuestros jugadores, que aunque haya poca variedad darán un toque al partido. Un apartado negativo para muchos podría ser la dificultad de los partidos, pues mientras que a nuestros jugadores les costará mucho subir sus características para poder aprender habilidades, los equipos contrarios en los campeonatos y en el modo campaña ganarán habilidades con cada partido que juguemos, y aunque no sé cómo será en el juego de tablero, en un juego de PC esto causa mucha desventaja para el jugador.

CONCLUSIÓN

Un juego más viene para los aficionados al Rugby que quieran probar algo diferente y para los fans del Blood Bowl de mesa que llevaban tiempo pidiendo la versión PC totalmente adaptada a las reglas y razas actuales.



BLOOD BOWL
LEGENDARY EDITION



GÉNERO:
ESTRATEGIA
DEPORTES
DISTRIBUIDORA:
DIGITAL BROS
PLATAFORMA:
PC

Gráficos
6.0

Jugabilidad
6.0

Sonido
6.0

Historia
6.0

Traducción
6.0

LOS + VENDIDOS

RANK	SISTEMA	TITULO
1.	PS3	Call of Duty: Black Ops
2.	PS3	Gran Turismo 5
3.	PS3	Assassins Creed:La Hermandad
4.	XBOX 360	Call of Duty: Black Ops
5.	XBOX 360	Assassins Creed:La Hermandad
6.	PS3	Pro Evolution Soccer 2011
7.	PS2	Pro Evolution Soccer 2011
8.	PS3	Need For Speed Hot Pursuit
9.	PS3	FIFA 11
10.	NDS	El Profesor Layton y el Futuro Perdido











Canta y toca la guitarra por primera vez con SingStar.

"Por fin aquellos que llevaban tiempo deseando tocar la guitarra y cantar temas roqueros en español podrán hacerlo con SingStar® Guitar. Además, la tienda online SingStore™ irá ampliando la oferta de canciones compatibles con esta nueva función, tanto en su nuevo catálogo como en canciones ya disponible en la tienda, para satisfacer el apetito musical de los fans de SingStar®" Jorge Huguet, Director de Marketing de SCE España.

Ya disponible SingStar® Guitar un juego donde además de cantar podremos tocar con la guitarra 30 grandes éxitos españoles e internacionales, canciones como 'El Incendio' de Sidonie, 'Beautiful Day' de U2 o 'Malabares' de Estopa.

Patito Feo llega a PS2 y a PS3

SingStar amplía su repertorio con un título muy esperado por los más jóvenes. 'Las Divinas' y 'Las Populares' llegan a las consolas de sobremesa de Sony con SingStar Patito Feo.

El juego está disponible en nuestras tiendas desde el pasado 3 de diciembre para PS2 y PS3, y en él vienen recogidas más de 20 canciones de las más emblemáticas de las dos temporadas de la serie 'Patito Feo" como: 'Las Divinas', 'Diosa única bonita' 'Fiesta' o 'A volar'.



Libera el artista que llevas dentro

THQ crea su primer accesorio para Nintendo Wii, con el cual nuestra televisión se convertirá en un lienzo virtual para que podemos descubrir nuestro lado más artístico.

Con uDraw GAmeTablet podremos diseñar y guardas nuestras creaciones en una tarjeta SD para imprimirlas y compartirlas mediante email con todo el mundo.



Canta y diviértete con U-Sing 2 en tu Wii

Desde el pasado 3 de diciembre tenemos entre los éxitos del 2010 U-Sing 2 para nuestra consola Wii de Nintendo. Esta nueva versión de U-Sing nos sorprende con nuevas características, un aspecto renovado y sin duda, el mejor catalogo de canciones, con lo que se convierte en un juego de karaoke por excelencia disponible para Wii.

Aunque este juego nos trae hasta 30 éxitos como "Esclavo de tus besos" de David Bisbal, "Bad Romance" de Lady Gaga y "When Love Takes Over" de David Guetta y Kelly Rowland tenemos la posibilidad de descarga nuevos temas a través de la U-Store.





Entrareis en un mundo que se os gravará a fuego en la memoria

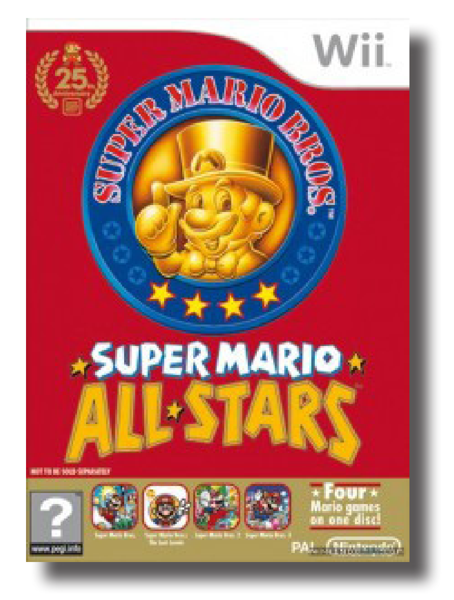
Por fin llega a las tiendas el titulo de Reality Pump. Un titulo de rol con toque muy fantástico.

Habrá mucha gente a la que no le suene el titulo de este juego y es que su primera parte no fue un juego que destacase entre los demás sino que más bien era un juego del montón.

El caso es que el estudio Reality Pump en vez de empeñarse en sacar una segunda parte sin modificaciones, reconocieron el error que cometieron al haber sacado un juego muy incompleto y trabajaron para enmendarlo.

De ese modo actualmente nos ofrecen un juego a un nivel muy bueno que está entre los mejores del género y que además sigue manteniendo el encanto de la primera parte por su mundo sencillamente fantástico que fue lo único que destacó de su antecesor.

Por todo esto yo os recomiendo que le deis una oportunidad a este título pues seguramente no os arrepintáis



Un gran pack para los que aman a este amigo bigotudo

Ya está a la venta para los amantes del famoso fontanero italiano el juego que celebra el 25 aniversario de este icono del mundo de los videojuegos.

En este pack se incluyen cuatro de los juegos más famosos de esta franquicia Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3 y Super Mario Bros: The Lost Levels. Además el pack incluye un Cd con la música de todos los juegos de Super Mario de los últimos 25 años: desde Super Mario Bross (1985) hasta Super Mario Galaxy 2(2010).

Por último incluye un folleto con toda la historia de Super Mario para los que de verdad deseen saber más sobre este magnífico personaje.





Volvemos a ver a un mapache en una PlayStation gracias a este remake

Con el tirón de las reediciones en HD de los juegos de PS2 era normal que sacaran esta saga para la consola de sobremesa de Sony. Volveremos a manejar a este mapache y a vivir sus aventuras, y volveremos a recorrer sus plataformas, aunque eso sí, con mejores gráficos y más detallado. Pero esta vez no tendrá exactamente el mismo contenido, pues tendrá nuevos compatibles con el periférico PlayStation Move, bastante sencillos y hasta para 4 jugadores, los cuales desbloquearemos al pasarnos los tres episodios.



Weyard necesita tu ayuda otra vez para salvarlo

30 años después de lo ocurrido en la historia de la anterior entrega de esta saga, Weyard vuelve a estar en peligro. Descendientes de los protagonistas "La era perdida", nuestros nuevos héroes se enfrentarán a nuestros enemigos siguiendo el mismo sistema de combates que en las anteriores entregas, los combates serán por turnos. Para poder hacer frente a nuestros enemigos tendremos un amplio repertorio de armas, accesorios y poderes mágicos, donde las invocaciones tendrán un importantísimo papel.



En este juego ni las hadas de Winx Club son inmunes al embrujo del escenario

Con Winx Club: Rockstars tendremos la oportunidad de personalizar nuestras hadas y cambiar su estilo ganando cada vez más ritmo y alcanzando las máximas puntuaciones para crear un impacto mayor cuando salgan del escenario.

Demostraremos todo nuestro talento en el escenario eligiendo entre uno de los cuatro instrumentos musicales y practicando entre las más de doce canciones exclusivas que trae este juego.



Mario vuelve a enfrentarse a Donkey Kong en la portátil de Nintendo

Mario va a abrir su nuevo negocio, un parque de diversión. El día de la apertura del parque Mario recibe la visita de Pauline, una guapa señorita que regalará muñecos a los 100 primeros visitantes, pero los muñecos se acaban justo antes de que llegue Donkey Kong, el cual se coge un cabreo monumental y decide raptar a Pauline como premio de consolación.

Mario, obviamente será el héroe otra vez para salvar a Pauline y volverá a usar a los mini Marios robots. En el juego tendremos que usar a estas máquinas para resolver los acertijos en los que se basará.



El Hip Hop también llega a los videojuegos

Con el lanzamiento de Def Jam Rapstar y el estreno de la red social en defjamrapstar.com, los fans de este género vivirán una experiencia de hip hop nunca antes vista".

Ha dicho Kevin Liles, Presidente y CEO de Def Jam Enterprises. "Def Jam Rapstar permite jugar con tus amigos, emular a tu artista favorito y hacerte un hueco en el mayor escenario del mundo. La industria de los videojuegos tenía un vacio, una deuda con los fans del hip hop. Def Jam Rapstar es la respuesta".

Def Jam Rapstar significa el lanzamiento de la primera experiencia centrada en el mundo del rap y hip hop rapero para consolas.
Haz del mundo tu escenario con más de 40 de los mejores temas de Hip Hop de todas las épocas.





Combate contra hordas de enemigos en el nuevo modo Land Stand

Nuevos contenidos disponibles para Front Mission Evolved, Land Stand, un nuevo modo de juegos para dos jugadores con un nivel de dificultad creciente a la hora de medirse con hordas de enemigos y dos nuevos Mapas (el desierto y los muelles).

En el desierto tendremos una escasez de elementos donde tendremos que luchar a muerte para vencer y conseguir lo poco que hay, y los Muelles, un auténtico laberinto de contenedores y hangares.



Huye de los fantasmas en busca de las esferas de energía

Pac-man Championship Edition DX está basado en el juego PAC-MAN™ Championship Edition pero en este nuevo título nos encontraremos con más laberintos y modos que nunca y unas partidas más veloces.

Una de las novedades son las hordas de fantasmas dormidos que infestan cada laberinto, que cuando son despertados nos perseguirán hasta que encontremos las bolas que nos harán invencible durante un tiempo. Este juego también incluye don nuevos modos de juegos además del modo Puntuación de su antecesor.



Juega al monopoly como nunca

Con Monopoly Streets podremos ver el paisaje urbano desarrollado a partir de cero, mientras que todo lo que vemos ira siendo comprado, como el Park Place y el paseo marítimo.
Las piezas del clásico juego de mesa de Monopoly, como el coche de carreras y el terrier escocés, están totalmente animados y podrás elegir entre una variedad de tableros con temáticas creativas como el símbolo de la ciudad, así como el tablero clásico que nos ha entretenido durante 75 años.



Maneja armas brutales y asesinas para destruir todas las criaturas a tu alrededor

en nuestra aventura para conseguir el poder de Arcana. Un grupo de diseñadores legendarios han puesto su imaginación en conjunto y han creado un bestiario como ningún otro, con criaturas que probarán ser un desafío temible incluso para los jugadores más valientes.



Conquista la historia con Los Rabbids

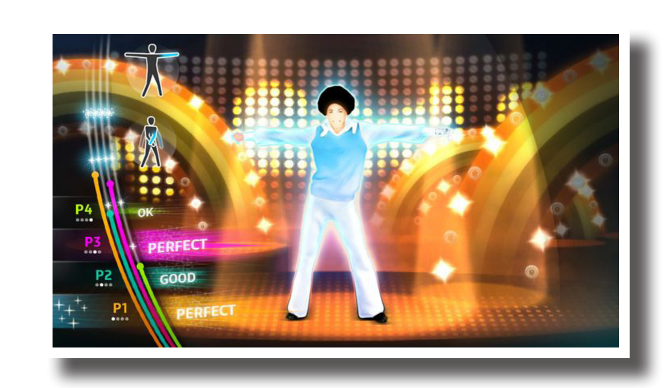
Los Rabbids vuelven y esta vez tienen un nuevo plan, un plan infalible para invadir el mundo y conquistar la historia. Gracias a una lavadora, un poco modificada, nuestros pequeños y graciosos amigos viajaran por toda la historia para cambiarla y hacer que lo que hoy conocemos cambie para siempre. Los Rabbids revivirán los momentos más importantes de la historia como pueden ser: el descubrimiento del fuego, la rotura de la nariz de la esfinge o el primer paso en la luna.





El videojuego de Michael Jackson viene rompiendo las ventas

Michael Jackson sigue vendiendo discos y juegos para nuestra consola. Michael Jackson The Experience está siendo toda una bomba de ventas entre los fans del Rey del Pop. Con este juego podremos aprender los pasos de baile de Michael de una manera fácil y sencilla. Podemos jugar hasta cuatro jugadores y disfrutar al mismo tiempo de la increíble historia de meternos en su piel, bailando y cantando al ritmo de sus canciones y coreografía más representativas.



Hazte pirata y surca los mares con metralletas en tu Playstation Move



Tras su lanzamiento a principios de 2010, Deadstorm Pirates™ se ha granjeado un gran número de fans en todos los países. Con su aventura arcade cooperativa, nos ponemos en las botas de jóvenes y valientes aventureros que deberán unir sus fuerzas para acabar con hordas y más hordas de feroces enemigos y repugnantes criaturas de las profundidades.

En nuestra búsqueda del tesoro de Poseidón, podremos poneros al timón, atravesar terribles rápidos, vaciar los cargadores infinitos de las metralletas en vuestros enemigos, lanzar bolas de cañón para destrozar barcos, y mucho más

Crónicas vampíricas: Zombi-osos, vampiro-osos y unicosos

Stardust invoca una horda de vampiros sedientos de sangre en la isla que, liderados por el legendario y aterrador Vampiricornio, inician la caza de Naughty bear para chuparle la pelusa.

4 modos multijugador que ponen el peluche de punta:

Left 4 Ted: ¡¡Horda de zombi-osos!! Nuestros osos deberán aguantar todo el tiempo posible frente a hordas de zombies.

Despeluchificacion: ¡Despeluchifica a otros jugadores con el arma que quieras para acumular puntos!

Rey del baile: En este alocado modo, un unicoso místico aparece en un lugar al azar. Búscalo, acércate a él y no dejes que nadie más se aproxime. ¡El jugador que baile más tiempo con el unicoso gana!

Vampiricornio: Una partida de eliminación con un importante toque. Cada jugador dispone de un número limitado de vidas, la salud va bajando constantemente y la única forma de mantenerse con vida es atacar, herir y matar.





2ª parte

Aquí os traemos la segunda parte de las generaciones de consolas, espero que disfrutéis leyéndolo tanto como yo escribiéndolo.

QUINTA GENERACIÓN

POR JOSE M. ALCARAZ

Hubo gran variedad de fabricantes que presentaron diversos equipos con características semejantes a la de un ordenador personal. También se empezó a presentar juegos con un entorno 3D gracias a la capacidad de hardware de las consolas. Principalmente sería una generación de 32 bits, pero con la aparición de la Atari Jaguar y la Nintendo 64 que romperían los esquemas al tener 64 bits. Playstation que salió en esta época supuso el debut de la compañía Sony en el mundo de los videojuegos, y cabe destacar que empezó con buen pie, pues dominaron el mercado junto con Nintendo 64 y Sega Saturn con bastante menos éxito que las otras dos. También hicieron sus intentos la 3DO Interactive Multiplayer, una línea de videoconsolas lanzadas por Panasonic , Sanyo y LG Electronics que junto con la Atari Jaguar desgraciadamente no tuvieron mucho éxito debido a un pobre marketing y al poco impacto que crearon, causando que Atari no lanzara más consolas al mercado. En el mercado portátil salieron la NeoGeo Pocket de SNK, la Game.com de Tiger Electronics, la Sega Nomad de Sega, la WonderSwan de Bandai, la PocketStation de Sony y las Game Boy Color y Light de Nintendo.





SEXTA GENERACIÓN

La más destaSe caracteriza por la utilización de los CD's como medio de almacenamiento para los juegos, lo que propiciaba que estos tuvieran una mayor calidad grafica y que pudieran ser más largos. También se empezó a dar en estos años los primeros pinitos en lo referente a videojuegos en línea y la aplicación de sistemas de almacenamiento externos como son las memorias flash y los discos duros. La Dreamcast, primera en salir y última consola lanzada por Sega fue el intento de esta compañía de evitar la piratería con la implementación de los GD-Rom, sin embargo este formato no duró mucho virgen, lo que propicio que en 2001 se dejara de fabricar enfocándose Sega exclusivamente en el desarrollo de software. Cabe destacar que la DreamCast tenía un modem de 33.6 kb, con el que se podía acceder a internet y jugar a algunos juegos como el Phantasy Star Online. Sony sacó su Playstation 2 siendo la más vendida de esta generación y fue la primera en incluir un reproductor de DVD y la tecnología de movimiento con el accesorio Eye-Toy, una cámara que captaba nuestro movimiento. El intento de Nintendo de recuperar el mercado perdido frente a la Playstation fue GameCube, la cuarta consola de



La más destaSe caracteriza por la utilización de los CD’s como medio de almacenamiento para los juegos, lo que propiciaba que estos tuvieran una mayor calidad grafica y que pudieran ser más largos. También se empezó a dar en estos años los primeros pinitos en lo referente a videojuegos en línea y la aplicación de sistemas de almacenamiento externos como son las memorias flash y los discos duros. La Dreamcast, primera en salir y última consola lanzada por Sega fue el intento de esta compañía de evitar la piratería con la implementación de los GD-Rom, sin embargo este formato no duró mucho virgen, lo

SÉPTIMA GENERACIÓN

Séptima y última generación, de momento, hasta la fecha cuyos máximos exponentes son la Xbox 360 de Microsoft, La Playstation 3 de Sony y WII de Nintendo. En esta generación como podéis leer tenemos las consolas actuales así que no me voy a explayar mucho solo deciros que traen la aparición del Blu-Ray en la PS3 y la inclusión en todas de internet y la evolución de la tecnología de movimiento, ya sea a través de mandos o de cámaras. Respecto a las portátiles tendríamos que nombrar la Nintendo DS y la Sony PSP ambas con sus distintas versiones. Y esto es todo por ahora, solo queda esperar a ver cómo serán las nuevas consolas de la Octava Generación, aunque ya se puede intuir un poco. No digo nada más, ya que cada uno piense lo que quiera sobre este tema.



EL CATACLISMO HA LLEGADO

Por Francisco Diaz

Después de mucho tiempo Alamuerte se ha dejado caer por Azeroth y de qué manera. Nos ha brindado nuevas expectativas y formas de juego que jamás creíamos, a parte de un mundo renovado que conquistar, visitar y sobretodo disfrutar, pero pasemos al grano. Desde que se activo el cataclismo nos lanzamos a subir niveles y ahí estaba nuestra primera decisión hijal o vashir, un mundo de basado en los arboles y la naturaleza u otro casi plenamente acuático. Sea una u otro la elección veremos la marca de los nuevos escenarios y las nuevas posibilidades del desfase (el mapa irá cambiando según en la fase de misiones en la que nos encontremos, por lo que cuando comencemos una cadena lo que veamos será totalmente distinto a lo que veamos cuando la terminemos. Ej.: La zona de inicio de los Caballeros de la muerte que hasta ahora era una de las pocas zonas con esas característicás), o el poder volar por estos mapas e incluso montarnos



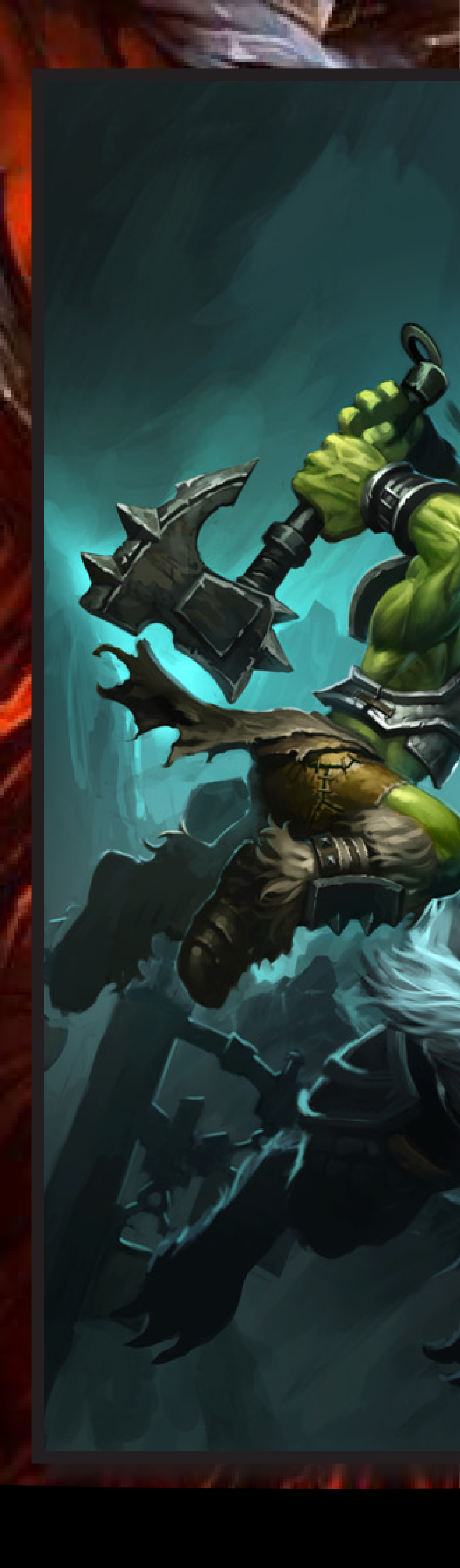
en un caballito de mar, algo altamente recomendable. Avanzado por el juego vemos otros mapas que nos dejan con cara de bobo, por ejemplo al ver lugares como Infranar que nos absorbe en su piedra y nos hace querer avanzar por él, ya no por el afán de subir niveles si no por descubrir cada rincón y progresar en la historia del mapa. Mención especial al sistema de misiones que si eres capaz de completar las misiones están tan bien estructuradas que cuando vayas a terminar tendrá el logro de descubrir todas las zonas y el de todas las misiones casi a la vez. Una recomendación una vez que hayamos matado un poco el gusanillo de tener un 85; sube disfrutando de cada misión, cada comentario, animación y demás porque son dignas de disfrutarlas. Leer cada frase es único y siempre te encontraras algo nuevo, divertido o interesante si sabes dónde mirar. A medida que avanzamos por estos puertos vemos como nuestro inventario se llena de verdes, esa cosa infesta que intentamos vender o deshacernos de ella lo más rápido posible, hasta que en algún momento te das cuenta de que tu pieza heroica 25 es ligeramente peor que esa otra verde más fea que pegarle a un padre y piensas si te repudiaras a ti mismo y te la pondrás. Y efectivamente te la colocas y ves como eres clavad@ a uno de los Village people. Y te arrodillas y rezas un sentido panegírico por tu precioso y perfecto equipo épico que tanto te ha costado conseguir. Respecto a las nuevas mazmorras apenas he visitado algunas pero nos da la sensación que tanto reclamaba Blizzard de épicas. Nos llenan de desafíos a todos, desde el tanque, el heal o los dps, cada uno con su misión y dedicados a hacerla bien o veras como tú y los tuyos acabáis besando el suelo. Una recomendación haz todas las mazmorras antes de llegar a 85 así veras lo divertidas que son y aprenderás de verdad como hacerlas. Las nuevas combinaciones como el humano cazador o

>>



Después de mucho tiempo Alamuerte se ha dejado caer por Azeroth y de qué manera. Nos ha brindado nuevas expectativas y formas de juego que jamás creíamos, a parte de un mundo renovado que conquistar, visitar y sobretodo disfrutar, pero pasemos al grano. Desde que se activo el cataclismo nos lanzamos a subir niveles y ahí estaba nuestra primera decisión hijal o vashir, un mundo de basado en los arboles y la naturaleza u otro casi plenamente acuático. Sea una u otro la elección veremos la marca de los nuevos escenarios y las nuevas posibilidades del desfase (el mapa irá cambiando según en la fase de misiones en la que nos encontremos, por lo que cuando comencemos una cadena lo que veamos será totalmente distinto a lo que veamos cuando la terminemos. Ej.: La zona de inicio de los Caballeros de la muerte que hasta ahora era una de las pocas zonas con esas características), o el poder volar por estos mapas e incluso montarnos en un caballito de mar, algo altamente recomendable.

Avanzado por el juego vemos otros mapas que nos dejan con cara de bobo, por ejemplo al ver lugares como Infranar que nos absorbe en su piedra y nos hace querer avanzar por él, ya no por el afán de subir niveles si no por descubrir cada rincón y progresar en la historia del mapa. Mención especial al sistema de misiones que si eres capaz de completar las misiones están tan bien estructuradas que cuando vayas a terminar tendrá el logro de descubrir todas las zonas y el de todas las misiones casi a la vez. Una recomendación una vez que hayamos matado un poco el gusanillo de tener un 85; sube disfrutando de cada misión, cada comentario, animación y demás porque son dignas de disfrutarlas. Leer cada frase es único y siempre te encontraras algo nuevo, divertido o interesante si sabes dónde mirar. A medida que avanzamos por estos puertos vemos como nuestro inventario se llena de verdes, esa cosa infesta que intentamos vender o deshacernos de ella lo más rápido posible, hasta que en algún momento te das cuenta de que







Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los meses de Diciembre y Enero. Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
18/12/2010	Battlefield: Bad Company Vietnam	PS3, 360, PC	Acción
21/12/2010	Spare Parts	PS3, 360	Acción
21/12/2010	Fallout: New Vegas - Dead Money	360	Rol
14/01/2011	Ghost Trick: Detective Fantasma	DS	Acción
14/01/2011	Kingdom Hearts: Re:Coded	DS	Rol
21/01/2011	Little Big Planet 2	PS3	Plataformas
21/01/2011	MindJack	PS3, 360	Acción
28/01/2011	Dead Space 2	PS3, 360, PC	Acción
28/01/2011	Mario Sports Mix	WII	Deportivo



¿Te gustan los retos?

Los fanáticos de la saga Battlefield están de enhorabuena, pues DICE, la empresa desarrolladora del juego, debido a su nueva expansión Vietnam, ha retado a los jugadores de las tres plataformas, PS3, 360 y PC, a que cada una deberá acumular 69 millones de acciones, es decir, revivir, curar, reabastecer o reparar entre otras (tanto en el juego básico como en su expansión).

Y por recompensa nada menos que un nuevo mapa para Vietnam, Operación Hastings, que sin duda a los que jugaron a Battlefield: Vietnam les resultará familiar.



Es un juego estilo plataformas con unos protagonistas muy cómicos, dos robots llamados Mar-T y Chip, que al principio de su aventura se encuentran desechados en un basurero galáctico en un planeta desconocido y del que deberán huir antes de que el malvado Lord Krung pueda enviar a sus secuaces para destruirlos, así que tendrán que ponerse manos a la obra explorando en busca de piezas de naves y dinero, desbloqueando nuevas habilidades mientras luchan con incontables enemigos

¡Formad un equipo, usad vuestra energía y machacadlos!

En esta aventura podréis trabajar codo con codo con vuestros amigos en el modo cooperativo, ya sea local u online.



Que mejor para un detective que poder atravesar paredes.

Para la Nintendo DS nos llegará en enero Ghost Trick: Detective Fantasma, que como el mismo título indica encarnaremos a un fantasma que a la vez que intenta averiguar que causó su muerte intenta ayudar a las personas que se encuentran en peligro utilizando sus poderes fantasmales, entre los cuales está el mover objetos u encender y apagar las luces (dándole al interruptor :P), e incluso dar marcha atrás por un corto periodo de tiempo para evitar fechorías

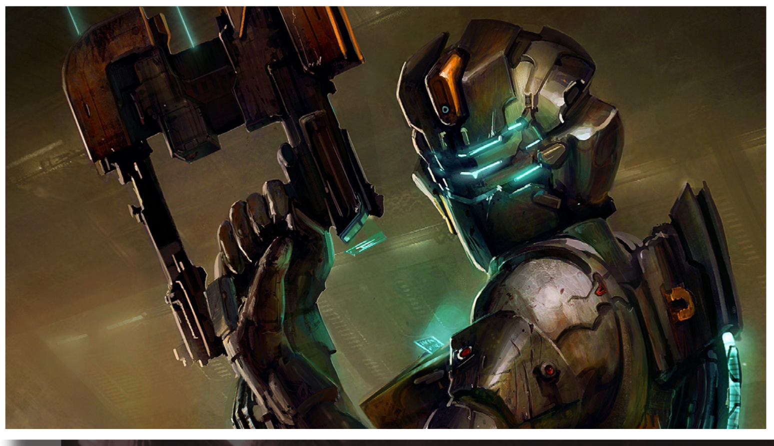




La demo de Little Big Planet en Diciembre y esperemos que el juego por fin en Enero.

Finalmente llegará a nuestras consolas la tan esperada segunda parte de Little Big Planet, que ya se estaba haciendo de rogar tras verla anunciada en el E3, en Enero de 2011, pero podremos jugar a la demo que sale el 22 de diciembre, aunque algunos en estos momentos ya estarán jugando a la beta cerrada que se anunció que tendría una ampliación de jugadores a partir de principios de este mes.

Otro juego que muchos estarán esperando es el Dead Space 2, que está previsto que salga el 27 o 28 de Enero, pero para los más impacientes está a punto de salir la demo en Xbox Life y PlayStation Network los días 21 y 22 de Diciembre respectivamente, en donde podremos disfrutar de un escenario increíble, o al menos eso esperamos.






EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
nail'd
CREATIVE
FUTURE


Disney
EPIC MICKEY